

SKRIPSI

**APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Jurusan Informatika**



Oleh:

YUDIK SETIAWAN

NIM: 131080200071

**FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI
INFOMATIKA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID

Skripsi S1

Program Studi Informatika


Disusun Oleh :

YUDIK SETIAWAN

131080200071

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

2018

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yudik Setiawan

Tempat, Tgl Lahir : Sidoarjo, 24 September 1992

NIM : 131080200071

Fakultas / Jurusan : Teknik / Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID” bukan skripsi atau karya ilmiah orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Sidoarjo, 20 Februari 2018

Yang Menyatakan,



(Yudik Setiawan)

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



(Mochamad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID

Skripsi disusun untuk salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)

Di

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oleh:

Nama : Yudik Setiawan

NIM : 131080200071

Tanggal Ujian : 09 Februari 2018

Periode Wisuda : 2018

Disetujui Oleh:

1. Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom
NIP. 210381



(Pembimbing)

2. Ir. Sumarno, MM
NIP. 970070



(Penguji I)


3. Dr. Hindarto, S.Kom., MT
NIP. 197307302005011002



(Penguji II)



Dekan Fakultas Teknik,


Izza Anshory, ST., MT
NIK. 202239

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang yang senantiasa sayang, senantiasa mendoakan, dan mendukung saya :

1. Kedua orang tua tersayang, yang memberikan dukungan sepenuhnya kepada saya.
2. Adik dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan do'a.
3. Dosen Teknik Informatika yang ikhlas dan sabar mengenalkan, memberikan ilmu, membimbing, dan mendidik saya.
4. Bapak Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom selaku dosen wali dan dosen pembimbing yang sabar membimbing saya.
5. Keluarga besar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, teman – teman seperjuangan di Jurusan Teknik Informatika.
6. Terutama Sahabat Saya semuanya dari kelas B2 Teknik Informatika yang telah memberikan semangat dan suport kepada saya.
7. Terima kasih teman - teman angkatan 2013 khususnya (Teknik Informatika Malam B2) yang telah susah, senang bersama selama kuliah. Semoga kekompakan selamat 4 tahun ini tetap terjalin sillaturahmi. Dan tidak akan lupa kenangan selama menempuh perkuliahan di umsida ini.

Inilah karya yang dapat kupersembahkan untuk kalian,
Semoga kita semua berada dalam naungan rahmat dan ridho-Nya. Amin...

MOTTO

**“Berjuang Dengan Kerja Keras Tanpa Perlu Basa – Basi Semua
Pasti Bisa Dijalani, Proses Tidak Menghianati Hasil”**



APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID

Yudik Setiawan ^[1], Moch. Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom ^[2]

Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl.HM.Ridwan
Gelam No.250, Gelam, Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61271
Telp. 031-8962773 dan Fax. 031-8962740.

Email : yudiksobis9@gmail.com

ABSTRAK

Obyek Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut, semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Namun saat ini belum terdapatnya aplikasi yang membantu masyarakat untuk mengenalkan objek wisata dan bentuk pemasaran atau memasarkan objek wisata yang ada di Jawa Timur untuk wisatawan luar negeri sangat sulit.

Maka dengan adanya pengenalan objek wisata Jawa Timur berbasis Android ini untuk mempermudah atau mengenal objek wisata yang ada di Jawa Timur, dan untuk mempermudah mengetahui lokasi tempat objek wisata yang ada di Jawa Timur. Diciptakannya dalam bentuk mobile bertujuan supaya mudah untuk dibawa kemana saja. Dengan diciptakannya aplikasi pengenalan objek wisata Jawa Timur memungkinkan pengguna untuk mengetahui atau mengenal wisata yang ada di Jawa Timur. Hasil survei yang ditujukan kepada 10 orang dari beberapa kalangan, didapat tingkat kepuasan sebesar 90 % yang berarti sangat puas.

Kata kunci: pengenalan, objek wisata, Android.

APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS ANDROID

Yudik Setiawan ^[1], Moch. Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom ^[2]

Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl.HM.Ridwan
Gelam No.250, Gelam, Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61271
Telp. 031-8962773 dan Fax. 031-8962740.

Email : yudiksobis9@gmail.com

ABSTRACT

Tourism Object is everything that is in the tourist destination which is an attraction for people to come to visit the place, Tourism Object is all places or natural circumstances that have tourism resources built and developed so it has the attraction and cultivated as places visited by tourists. East Java is the easternmost province of Java island that has the most potential tourist attraction in Java, about 628 tourist objects spread across the city in eastern Java. Each city has at least more than 10 attractions in it. Geographical factor is an important factor for the consideration of tourism development. This is supported by the introduction of East Java tourist attraction. Android-based devices in the current era is very rapidly growing, both from the standpoint of developers and users. Introduction of eastern Java-based tourist attraction of this Android To facilitate who want to know or know the existing tour in eastern Java, and to facilitate know where the location of the tourist attraction. Created in the form of mobile aims to be easy to carry anywhere. With the creation of this application allows users to know or know the existing tours in eastern Java. The results of a survey aimed at 10 people from some circles, obtained a satisfaction level of 90% which means very satisfied.

Keywords: *Introduction, Tourist Attartion, Android*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android”**.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Hidayatulloh, M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Izza Anshory, S.T., M.T selaku Dekan Teknik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
3. Yulian Findawati, S.T, M.MT selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
4. Mochammad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
5. Ir. Sumarno, MM, selaku Dosen penguji skripsi.
6. Dr. Hindarto, S.Kom., MT, selaku Dosen penguji skripsi.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Sekolah Tinggi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depan.

Sidoarjo, 20 Februari 2018

(Yudik Setiawan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Objek Wisata	6
2.2.2 Jawa Timur	7
2.2.3 Objek Wisata Jawa Timur	8
2.2.4 Aplikasi.....	8
2.3 Wisata 3 Terpopuler Di Setiap Kota Jawa Timur	8
2.4 Flowchart	71
2.5 Pengenalan Desain Android.....	73

2.5.1	Android	73
2.5.2	Sejarah Android	74
2.5.3	JDK (Java Development Kit).....	75
2.5.4	Android Software Development Kit (SDK)	75
2.5.5	Android Development Kit (ADT)	75
2.5.6	Android 4.4 KitKat	76
2.5.7	Unified Modeling Language (UML).....	76
2.5.8	Java.....	77
2.6	Use Case Diagram.....	77
2.7	Activity Diagram.....	78
2.8	Class Diagram	80
2.9	Sequence Diagram	81

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	82
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	82
3.2.1	Alat Penelitian	82
3.2.2	Bahan Penelitian	83
3.3	Metode Waterfall	83
3.3.1	Analisis	84
3.3.2	Perancangan.....	84
3.4	Flowchart Pembuatan Sistem.....	86
3.5	Activity Diagram.....	86
3.6	Sequence Diagram	90
3.7	Desain Interface	91

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	98
4.2	Implementasi Pembelajaran	98
4.2.1	Desain Antar Muka Halaman Utama.....	98
4.2.2	Desain Antar Muka Halaman Menu Kota Wisata	103
4.2.3	Desain Antar Muka Halaman Tampilan Menu Tempat Wisata	106

4.2.4	Desain Tampilan Penjelasan Objek Wisata.....	108
4.2.5	Desain Tampilan Pencarian Lokasi	109
4.2.6	Desain Antar Muka Tampilan Bantuan	111
4.2.7	Desain Antar Muka Tampilan Menu Tentang	115
4.2.8	Desain Antar Muka Menu Keluar.....	120
4.3	Uji Coba Aplikasi Dan Kuisioner	124

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	128
5.2	Saran.....	128

DAFTAR PUSTAKA	129
----------------------	-----

LAMPIRAN

6.1	Lampiran Source Code Tampilan Utama	130
6.2	Lampiran Source Code Tampilan Menu Kota Wisata	134
6.3	Lampiran Source Code Tampilan Menu Tempat Wisata	135
6.4	Lampiran Source Code Tampilan Penjelasan Objek Wisata	136
6.5	Lampiran Source Code Tampilan Pencarian Lokasi	137
6.6	Lampiran Source Code Tampilan Menu Bantuan.....	138
6.7	Lampiran Source Code Tampilan Menu Tentang.....	139
6.8	Lampiran Source Code Tampilan Menu Keluar	144

LAMPIRAN RESPONDEN KUISIONER	
---	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawah Ijen, Banyuwangi	9
Gambar 2.2 Pulau Merah, Banyuwangi	9
Gambar 2.3 Alas Purwo, Banyuwangi	10
Gambar 2.4 Kawah Wurung, Bondowoso	11
Gambar 2.5 Gunung Raung, Bondowoso	11
Gambar 2.6 Bendungan Sampean Baru, Bondowoso	12
Gambar 2.7 Taman Nasional Baluran, Situbondo	13
Gambar 2.8 Pantai Pasir Putih, Situbondo	14
Gambar 2.9 Gunung Argopura, Situbondo	14
Gambar 2.10 Pantai Papuma, Jember	15
Gambar 2.11 Taman Nasional Meru Betiri, Jember	16
Gambar 2.12 Air terjun Tancak, Jember.....	16
Gambar 2.13 Gunung Bromo, Probolinggo	17
Gambar 2.14 Air Terjun Madakaripura, Probolinggo.....	18
Gambar 2.15 Pulau Gili Ketapang, Probolinggo	19
Gambar 2.16 Gunung Semeru, Lumajang.....	19
Gambar 2.17 Puncak B29, Lumajang	20
Gambar 2.18 Tumpak Sewu, Lumajang	20
Gambar 2.19 Taman safari, Pasuruan	21
Gambar 2.20 Kebun Raya, Pasuruan	22
Gambar 2.21 Air Terjun kakek Bodo, Pasuruan	23
Gambar 2.22 Pantai Balekambang, Malang.....	23
Gambar 2.23 Pulau Sempu, Malang	24
Gambar 2.24 Taman Rekrasi Sengkaling, Malang	25
Gambar 2.25 BNS (Batu Night Sepectacular), Batu.....	25
Gambar 2.26 Air Terjun Coban Rondo, Batu	26
Gambar 2.27 Jatim Park 1, Batu	27
Gambar 2.28 Pulau Sarina, Sidoarjo	27
Gambar 2.29 Lumpur Lapindo, Sidoarjo	28

Gambar 2.30 Candi Pari, Sidoarjo	29
Gambar 2.31 Jembatan Nasional Suramadi, Surabaya	30
Gambar 2.32 Kebun Binatang Surabaya, Surabaya	30
Gambar 2.33 Pantai Kenjeran, Surabaya	31
Gambar 2.34 Pulau Bawean, Gresik	32
Gambar 2.35 Bukit Jamur, Gresik.....	32
Gambar 2.36 Pantai Pasir Putih Delegan, Gresik	33
Gambar 2.37 Gunung Penanggungan, Mojokerto.....	34
Gambar 2.38 Mahavira Majapahit Patung Budha Tidurr, Mojokerto.....	34
Gambar 2.39 Air Terjun Coban Cangu, Mojokerto	35
Gambar 2.40 Wisata Sumber Boto, Jombang	36
Gambar 2.41 Air Terjun Tretes, Jombang	36
Gambar 2.42 Air Kedung Cinet, Jombang.....	37
Gambar 2.43 Wisata Bahari Lamongan, Lamongan.....	38
Gambar 2.44 Goa Maharani, Lamongan.....	38
Gambar 2.45 Wisata Religi Makam Sunan Drajat, Lamongan.....	39
Gambar 2.46 Bukit Jaddih, Bangkalan Madura	39
Gambar 2.47 Pantai Siring Kemuning, Bangkalan Madura.....	40
Gambar 2.48 Mercusuar Sembilangan, Bangkalan Madura	41
Gambar 2.49 Air Terjun toroan, Sampang Madura	41
Gambar 2.50 Pantai Mandangin, Sampang Madura	42
Gambar 2.51 Pantai Nepa, Sampang Madura	43
Gambar 2.52 Api Tak Kunjung Padam, Pamekasan Madura	43
Gambar 2.53 Pantai Talang siring, Pamekasan Madura	44
Gambar 2.54 Pantai Jumiang, Pamekasan Madura	45
Gambar 2.55 Pulau Gili Labak, Sumenep Madura	45
Gambar 2.56 Pantai Lombang, Sumenep Madura	46
Gambar 2.57 Pantai Slopeng, Sumenep Madura	47
Gambar 2.58 Air Terjun Nglirip, Tuban	47
Gambar 2.59 Pantai Boom, Tuban.....	48
Gambar 2.60 Goa Akbar, Tuban.....	49
Gambar 2.61 Kayangan Api, Bojonegoro.....	49

Gambar 2.62 Waduk Pacal, Bojonegoro	50
Gambar 2.63 Negeri Diatas Awan, Bojonegoro	51
Gambar 2.64 Air Terjun Sedudo, Nganjuk	51
Gambar 2.65 Wisata Bukit Batu Songgong Atau bukit Batu Ngroto	52
Gambar 2.66 Embung Estumulyo, Nganjuk	53
Gambar 2.67 Monumen Kresek, Madiun	53
Gambar 3.68 Air Terjun Suweru, Madiun	54
Gambar 2.69 Taman Wisata Umbul, Madiun	55
Gambar 2.70 Kebun Teh Jamus, Ngawi	55
Gambar 2.71 Bentang Van Den Bosh, Ngawi	56
Gambar 2.72 Air Terjun Pengantin, Ngawi	57
Gambar 2.73 Air Terjun Tirtasari, Magetan	57
Gambar 2.74 pendakian Gunung Lawu, Magetan	58
Gambar 2.75 Telaga sarangan, Magetan	59
Gambar 2.76 Telaga Ngebel, Ponorogo	59
Gambar 2.77 Gunung Beruk, Ponorogo	60
Gambar 2.78 Bukit Teletubbies, Ponorogo	61
Gambar 2.79 Sungai Maron, Pacitan	61
Gambar 2.80 Pantai Klayar, Pacitan	62
Gambar 2.81 Goa Gong, Pacitan	63
Gambar 2.82 Pantai Karanggongso, Trenggalek	63
Gambar 2.83 Jembatan Galau Dan Hutan Mangrove Pancer, Trenggalek .	64
Gambar 2.84 Goa Lawa, Trenggalek	65
Gambar 2.85 Pantai Pathok Gebang, Tulungagung	65
Gambar 2.86 Air Terjun Alas Kandung, Tulungagung	66
Gambar 2.87 Pantai Kedung Tumpang, Tulungagung	67
Gambar 2.88 Gunung Kelud, Kediri	68
Gambar 2.89 Air Terjun Dolo, Kediri	68
Gambar 2.90 Monumen Simpang Lima Gumul, Kediri	69
Gambar 2.91 Pantai Serang, Blitar	69
Gambar 2.92 Pantai Tambak Rejo, Blitar	70
Gambar 2.93 Goa Luweng, Blitar	71

Gambar 2.94 Notasi Sequence Diagram	81
Gambar 3.1 Metode Waterfall	83
Gambar 3.2 Use Case Diagram	84
Gambar 3.3 Flowchart Sistem	86
Gambar 3.4 Activity Menu Mulai	87
Gambar 3.5 Activity Menu Bantuan	88
Gambar 3.6 Activity Menu Tentang	89
Gambar 3.7 Sequence Diagram	90
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Utama	91
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Menu Kota Wisata	92
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Menu Tempat Wisata	93
Gambar 3.11 Tampilan Menu Penjelasan Objek Wisata	94
Gambar 3.12 Tampilan Pencarian Lokasi Objek Wisata	94
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Menu Bantuan	95
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Menu Tentang	96
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Menu Keluar	97
Gambar 4.1 Tampilan Utama	99
Gambar 4.2 Tampilan Menu Kota Wisata	103
Gambar 4.3 Tampilan Menu Tempat Wisata	106
Gambar 4.4 Tampilan Penjelasan Objek Wisata	108
Gambar 4.5 Tampilan Pencarian Lokasi Objek Wisata	109
Gambar 4.6 Tampilan Menu Bantuan	111
Gambar 4.7 Tampilan Menu Tentang	115
Gambar 4.8 Tampilan Menu Keluar	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2.2 Simbol – simbol Flowchart	71
Tabel 2.3 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i>	77
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	78
Tabel 2.5 <i>Class Diagram</i>	80
Tabel 4.1 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 1	125
Tabel 4.2 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 2	125
Tabel 4.3 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 3	125
Tabel 4.4 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 4	125
Tabel 4.5 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 5	126
Tabel 4.6 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 6	126
Tabel 4.7 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 7	126
Tabel 4.8 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 8	126
Tabel 4.9 Jawaban Kuisinoer untuk pernyataan nomor 9	127



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia yang semakin dikenal dengan pariwisatanya . Pengembangan pariwisata tidak lepas dari unsur fisik maupun non fisik (sosial, budaya, dan ekonomi), maka dari itu perlu diperhatikan peranan unsur tersebut. Faktor geografi adalah merupakan faktor yang penting untuk pertimbangan perkembangan pariwisata. Juga berdampak di Jawa Timur yang semakin memperkenalkan objek wisatanya . Jawa Timur merupakan provinsi paling timur pulau Jawa yang memiliki potensi objek wisata terbanyak di Jawa, sekitar 628 objek wisata yang tersebar di seluruh kota di Jawa Timur. Setiap kota memiliki setidaknya lebih dari 10 objek wisata di dalamnya. Malang adalah salah satu contoh. Diantara kota yang paling banyak objek wisata setidaknya 35 objek wisata tersebar di kota ini, Malang sebuah kota yang sangat inspiratif dengan perpaduan wisata alam dan buatan. Maka dari itu tidak heran di setiap akhir pekan kota Malang pasti dipadati oleh wisatawan baik asing maupun lokal. (Mulyadi, 2015).

Pembangunan pariwisata dimaksudkan untuk menyuguhkan suatu obyek yang dapat memuaskan para wisatawan, sehingga dapat memberikan suatu dampak yang positif terhadap pemasaran produk pariwisata di masa yang akan datang. Klasifikasi obyek wisata menurut Dirjen Pariwisata Republik Indonesia 1985 adalah sebagai berikut di bawah ini :

1. Obyek wisata alam (*Natural resources*)

Bentuk dan wujud dari obyek wisata ini berupa pemandangan alam, seperti obyek wisata berwujud pada lingkungan, pegunungan, pantai, lingkungan hidup yang berupa flora dan fauna.

2. Obyek wisata budaya (*cultural resources*)

Bentuk dan wujud dari obyek wisata ini lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan maupun manusia, seperti tarian tradisional maupun kesenian, upacara adat, upacara keagamaan , upacara pemakaman dan lain-lain.

3. Obyek wisata buatan manusia (*Man made resources*)

Bentuk dan wujud obyek wisata ini sangat dipengaruhi oleh upaya dan aktivitas manusia. Wujudnya dapat berupa museum, tempat ibadah, permainan musik kawasan wisata yang dibangun seperti taman mini, kawasan wisata ancol, dan lain sebagainya.

(Eka, 2014) melakukan penelitian rancang bangun aplikasi pengenalan pariwisata sumatra selatan berbasis sistem android. Aplikasi ini digunakan untuk pencarian lokasi wisata. Namun kekurangan dalam aplikasi ini adalah tidak tercantum profil dan penjelasan dari wisata tersebut. Selain itu (Udayana, 2015) melakukan pengembangan aplikasi panduan pariwisata berbasis android di kabupaten klungkung namun kekurangan dalam penelitian ini hanya menampilkan panduan wisata di kota tersebut. Selain itu (Yusuf dan Kodrat, 2016) melakukan penelitian aplikasi panduan wisata kota kodus menggunakan perangkat bergerak berbasis android yang hanya menampilkan peta wisata di kota Kudus saja, dengan mengutamakan media gambar dan video tidak adanya penjelasan profil lengkap dari wisata di kota tersebut.

Perangkat lunak yang dapat membantu mengenalkan potensi wisata yang terdapat di Jawa Timur, Dengan media aplikasi pengenalan tersebut maka dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui seluruh tempat wisata di setiap kota di jawa timur karena memanfaatkan ternologi yang terpopuler dan di dalam aplikasi juga terdapat deskripsi singkat tentang objek wisata ditiap kota yang ada di Jawa Timur.

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Android untuk Untuk mengenalkan beragam objek – objek wisata di tiap kota di jawa timur tersebut kepada masyarakat, maka diperlukan inovasi yang baru dan tepat agar lebih mudah dipahami. Agar masyarakat mengetahui seluruh objek wisata di setiap kota di jawa timur. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pemahaman yang efektif, digunakanlah media pengenalan yang berbasis mobile. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android “

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan sistem agar terbentuknya aplikasi “Pengenalan objek wisata jawa timur” berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi dapat dijalankan di OS android minimal versi 4.1.
2. Aplikasi ini menjelaskan informasi seperti: Nama objek wisata alam terfavorit, lokasi wisata, keunggulan, daya Tarik.
3. Adanya latar belakang suara dalam aplikasi ini pada saat user membuka menu wisata setiap.
4. Aplikasi ini hanya menampilkan 3 lokasi wisata terbaik dan terpopuler di setiap kota tersebut yang ada di Jawa Timur.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang design alur sistem pada platform Android sehingga mudah dimengerti dan dapat menarik minat user untuk menggunakannya.
2. Menganalisis kebutuhan sistem agar terbentuknya aplikasi “Pengenalan objek wisata jawa timur” berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini:

1. Bagi Mahasiswa
Mengimplementasikan ilmu yang didapat semasa perkuliahan untuk dijadikan sebuah karya tulis ilmiah yang mengacu pada kompetensi lulusan S-1 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Bagi Universitas
Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumber ilmu pengetahuan.
3. Bagi Siswa

Diharapkan dengan aplikasi ini, dapat menambah wawasan agar mereka lebih luas mengenal objek wisata apa saja yang ada di setiap kota di wilayah provinsi jawa timur.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam Skripsi ini adalah

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : Kajian Pustaka dan Dasar Teori.

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul Skripsi, seperti Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai analisa Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Membahas tentang hasil system serta pembahasan system yang telah disesuaikan

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi ini, serta saran untuk pengembangan system selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKAN DAN DASAR TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumnya yang berhubungan pada aplikasi pengenalan objek wisata, untuk dijadikan bahan masukan guna ketepatan pelaksanaan sistem diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Deskripsi/Hasil
1.	Eka Puji W., S.T, M.Kom	2014	Rancang Bangun aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatra Selatan Berbasis Sistem Android.	Metode Waterfall.	Menghasilkan aplikasi yang memanfaatkan sistem android yang dapat mempermudah untuk mengenalkan potensi wisata di Sumatra Selatan.
2.	Agus Tria Pradnyana Udayana	2015	Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung.	Metode Research And Development R & D.	Aplikasi yang membantu mengenalkan Kabupaten Klungkung di sektor pariwisata
3.	Yusuf Hasyim Maghfuri, Kodrat	2016	Aplikasi Panduan Wisata Kota Kudus Menggunakan Perangkat	Metode Waterfall	Sebagai alternatif media informasi pencarian lokasi wisata kota Kudus

			Bergerak Berbasis Android		
--	--	--	------------------------------	--	--

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Eka Puji, (2014) dengan peneliti yang sekarang adalah aplikasi terdahulu tidak menjelaskan tentang penjelasan profil dari wisata yang di cari karena mengutamakan peta lokasi wisata. Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh Eka Puji ini memiliki persamaan dengan sekarang yaitu sama-sama merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah pengguna untuk mengetahui dan mengenal wisata di provinsi masing-masing.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Agus Tria, (2015) dengan peneliti sekarang adalah peneliti terdahulu yang menampilkan panduan wisata terbatas di kota Klungkung saja. Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan Agus Tria ini memiliki persamaan dengan peneliti sekarang yaitu memperkenalkan dan menjelaskan profil objek-objek wisata dengan lengkap.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Hasyim, (2016) hanya mengutamakan media gambar dan video saja dari wisata yang terdapat di kota tersebut. Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan Yusuf Hasyim Maghfuri ini memiliki persamaan dengan peneliti sekarang yaitu menampilkan profil dari objek wisata.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Objek Wisata

Obyek Wisata merupakan sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut, Obyek Wisata memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik agar wisatawan berminat untuk berkunjung. Obyek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa Obyek wisata budaya dan bangunan buatan seperti museum, benteng, ataupun situs peninggalan sejarah Suatu tempat/daerah agar dapat dikatakan sebagai objek wisata harus Memenuhi hal pokok tersebut.

1. Adanya something to see. Maksudnya adalah sesuatu yang menarik untuk dilihat.
2. Adanya something to buy. Maksudnya adalah sesuatu yang menarik dan khas untuk dibeli.
3. Adanya something to do. Maksudnya adalah sesuatu aktivitas yang dapat dilakukan ditempat itu.

Pada Umumnya di beberapa daerah atau negara, untuk memasuki suatu Objek Wisata para wisatawan diwajibkan untuk membayar biaya masuk atau karcis masuk yang merupakan biaya retribusi untuk pengembangan dan peningkatan kualitas daripada Objek Wisata tersebut. Beberapa Objek Wisata ada yang dikelola oleh Pemerintah dan ada juga yang dikelola oleh pihak swasta maupun warga masyarakat sekitar dari lokasi wisata tersebut.

Sedangkan Pengertian wisata adalah semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan, sebelum dan selama dalam perjalanan dan kembali ke tempat asal, pengusaha daya tarik atau atraksi wisata (pemandangan alam, taman rekreasi, peninggalan sejarah, pagelaran seni budaya). Indonesia yang merupakan salah satu negara dengan jumlah objek wisata yang sangat melimpah. Objek wisata tersebut dapat kita jumpai pada seluruh pulau yang ada di Indonesia dari sabang sampai merauke.

2.2.2 Jawa Timur

Jawa Timur yang merupakan sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa, Indonesia. Jawa Timur memiliki Ibu kota yang terletak di Surabaya. Memiliki Luas wilayah 47.922 km². Jawa Timur memiliki wilayah terluas di antara 6 provinsi di Pulau Jawa, dan memiliki jumlah penduduk terbanyak kedua di Indonesia setelah Jawa Barat. Jawa Timur berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Selat Bali di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Provinsi Jawa Tengah di barat. Wilayah Jawa Timur juga meliputi Pulau Madura, Pulau Bawean, Pulau Kangean serta sejumlah pulau-pulau kecil di Laut Jawa (Kepulauan Masalembu), dan Samudera Hindia (Pulau Sempu, dan Nusa Barung).

2.2.3 Objek Wisata Jawa Timur

Jawa Timur merupakan provinsi yang memiliki potensi objek wisata terbanyak di Jawa karena Jawa Timur termasuk provinsi terluas diantara 6 provinsi di Pulau Jawa. Sehingga pada Setiap kota di Jawa Timur pasti memiliki objek wisata baik wisata alam, wisata budaya, maupun buatan. Pengenalan potensi wisata di Jawa Timur adalah upaya untuk mengembangkan industri pariwisata yang mempunyai pengaruh cukup kuat bagi perkembangan wilayah di daerah sekitar objek wisata. Pembangunan pariwisata dimaksudkan untuk menyuguhkan suatu objek yang dapat memuaskan para wisatawan, sehingga dapat memberikan suatu dampak yang positif terhadap pemasaran produk pariwisata di masa yang akan datang.

Untuk dapat mengenalkan beragam objek – objek wisata di Jawa Timur tersebut kepada seluruh masyarakat, berdasarkan hal tersebut diperlukan program yang terfokuskan pada pengenalan dan pengembangan potensi wisata di setiap kota di Jawa Timur.

2.2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. (Jogiyanto, 1999).

2.3 Wisata 3 Terpopuler Di Setiap Kota Jawa Timur

Wisata 3 populer dalam 33 setiap kota di Jawa Timur, diantaranya sebagai berikut :

1. Banyuwangi

a. Kawah Ijen

Kawah Ijen merupakan sebuah danau kawah yang bersifat asam yang terletak di puncak Gunung Ijen dengan yang mempunyai tinggi 2.443 meter di atas permukaan laut dengan kedalaman danau 200 meter dan luas kawah mencapai 5.466 Hektar. Danau kawah Ijen dikenal merupakan danau air sangat asam terbesar di dunia. Kawah Ijen berada dalam wilayah Cagar

Alam Taman Wisata Ijen Kabupaten Bondowoso dan Kabupaten Banyuwangi.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.1 Kawah Ijen, Banyuwangi

b. Pulau merah

Pulau Merah yang Bentuknya menyerupai sebuah bukit kecil dan tanahnya berwarna merah, terletak tak jauh dari bibir pantai, Pulau Merah ini dapat di jangkau pada saat air sedang surut, memiliki jarak sekitar 100 meter dari bibir pantai. Cukup hanya dengan berjalan kaki saja. Pantai ini dahulu bernama Pantai Ringin Pitu, sekarang disebut sebagai Pantai Pulau Merah. Pantai Pulau Merah memiliki ketinggian gelombang hingga 4-5 m. Berjarak sekitar 80 km dari pusat kota Banyuwangi, masuk ke kawasan pantai. Untuk ke tempat wisata di Banyuwangi yang satu ini, dapat menggunakan transportasi publik.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.2 Pulau Merah, Banyuwangi

c. Alas Purwo

Taman Nasional Alas Purwo adalah taman nasional yang terletak di Kecamatan Tegaldlimo dan Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Secara umum kawasan TN Alas Purwo mempunyai topografi datar, bergelombang ringan sampai barat dengan puncak tertinggi Gunung Lingga Manis (322 mdpl). Secara umum tipe hutan di kawasan TN Alas Purwo merupakan hutan hujan dataran rendah. Sampai saat ini telah tercatat sedikitnya 584 jenis tumbuhan yang terdiri dari rumput, herbal, semak, liana, dan pohon.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015
Gambar 2.3 Alas Purwo, Banyuwangi

2. Bondowoso

a. Kawah Wurung

Kawah Wurung adalah sebuah kawasan perbukitan yang memiliki hamparan padang rumput yang hijau dengan cerukan yang berbentuk seperti kawah gunung. Perbukitan tersebut dikelilingi sebuah lubang raksasa seperti kaldera. letak geografis Kawah Wurung berada di Desa Jampit, Kecamatan Sempol, Bondowoso. Atau berada di sebelah barat Kawah Ijen. Namun pengelolaan Kawah Wurung yang memiliki luas sekitar 100 ha ini berada dibawah Perhutani KPH Bondowoso.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.4 Kawah Wurung, Bondowoso

b. Gunung Raung



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.5 Gunung Raung, Bondowoso

Gunung Raung memiliki puncak tertinggi 3.344 mdpl adalah gunung berapi kerucut yang terletak di ujung timur pulau Jawa. Secara administratif,

kawasan gunung ini termasuk dalam wilayah tiga kabupaten di wilayah Besuki, Jawa Timur, yaitu Banyuwangi, Bondowoso, dan Jember. Secara geografis, lokasi gunung ini berada dalam kawasan kompleks Pegunungan Ijen dan menjadi puncak tertinggi dari gugusan pegunungan tersebut. Dihitung dari titik tertinggi, Gunung Raung merupakan gunung tertinggi kedua di Jawa Timur setelah Gunung Semeru, serta menjadi yang tertinggi keempat di Pulau Jawa.

c. Bendungan Sampean Baru

Bendungan Sungai Sampean Baru di Desa Bunotan, Kecamatan Tapen, Kabupaten Bondowoso, Dari Kota Bondowoso butuh waktu sekitar 45 menit untuk menuju lokasi Bendungan Sampean Baru. Bangunan bekas jaman belanda ini, berdiri kokoh 26 meter diatas dasar sungai dengan panjang 670 m dan lebar 4 m. Bendungan Sampean Baru dibangun diatas batuan pumice stuff yang muncul di kedua tebingnya.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.6 Bendungan Sampean Baru, Bondowoso

3. Situbondo

a. Taman Nasional Baluran

Taman Nasional Baluran adalah salah satu Taman Nasional di Indonesia yang terletak di wilayah Banyuwangi, Situbondo dan Wongsorejo, Banyuwangi. Nama dari Taman Nasional ini diambil dari nama gunung yang berada di daerah ini, yaitu Gunung Baluran. Taman nasional ini terdiri dari tipe vegetasi sabana, hutan mangrove, hutan musim, hutan pantai, hutan pegunungan bawah, hutan rawa dan hutan yang selalu hijau sepanjang tahun. Tipe vegetasi sabana mendominasi kawasan Taman Nasional Baluran yakni sekitar 40 persen dari total luas lahan.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.7 Taman Nasional Baluran, Situbondo

b. Pantai Pasir Putih

Pasir Putih adalah desa di kecamatan Bungatan, Situbondo. Pantai yang berada di pinggir jalan raya propinsi Jawa Timur ini sangat cocok bagi berwisata keluarga anda karena ombak lautnya yang tenang dan tidak seperti kebanyakan pantai yang ada di malang atau pantai selatan Jawa yang rata-rata mempunyai ombak yang besar sehingga tidak bisa untuk digunakan untuk mandi.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.8 Pantai Pasir Putih, Situbondo

c. Gunung Argopura



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.9 Gunung Argopura, Situbondo

Gunung Argapura mempunyai ketinggian setinggi 3.088 meter. Gunung Argapura merupakan bekas gunung berapi yang kini sudah tidak aktif lagi. Gunung ini berada dalam wilayah Kabupaten Probolinggo, Kabupaten Lumajang, Kabupaten Jember, Kabupaten Bondowoso, dan Kabupaten Situbondo, dengan puncak Rengganis ada di wilayah Kabupaten Jember. Gunung Argapura mempunyai kawasan hutan Dipterokarp Bukit,

hutan Dipterokarp Atas, hutan Montane, dan Hutan Ericaceous atau hutan gunung.

4. Jember

a. Pantai Papuma



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.10 Pantai Papuma, Jember

Kata “Papuma” berasal dari akronim Pasir Putih Malikan. Sesuai dengan namanya Pantai Tanjung Papuma adalah sebuah penjorokan daratan ke laut dengan pantai pasir putih. Tidak hanya pasir putih yang terdapat di Papuma, batu-batu hijau, hitam, dan putih beraneka bentuk terhampar di sisi barat Papuma yaitu Pantai Malikan. Wana Wisata Tanjung Papuma adalah salah satu kawasan wisata unggulan Kabupaten Jember yang terletak kurang-lebih 40 km sebelah selatan kota Jember. Tempat ini terletak di Desa Lojejer Kecamatan Wuluhan. Menggunakan kendaraan pribadi, baik mobil maupun motor, perjalanan kesana memerlukan waktu antara 60 hingga 90 menit dari Kota Jember, lima sampai enam jam dari Surabaya atau Malang, dan tujuh sampai delapan jam dari Denpasar Bali.

b. Taman Nasional Meru Betiri

Taman Nasional Meru Betiri adalah salah satu Tempat Wisata Terindah Di Jawa Timur yang berada di Kecamatan Pesanggrahan, Kabupaten Jember, Kabupaten Banyuwangi. Taman Nasional seluas 50.000

hektar ini memiliki wisata pertualangan hutan dan pantai. Taman Nasional Meru Betiri juga merupakan habitat dari banyak tumbuhan langka seperti Padma Rafflesia Zollingeriana yang merupakan endemik Pulau Jawa. Taman Nasional Meru Betiri terletak di Jl. Sriwijaya No.53, Kranjingan, Summersari, Kabupaten Jember.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.11 Taman Nasional Meru Betiri, Jember

c. Air Terjun Tancak



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.12 Air terjun Tancak, Jember

Air terjun ini terletak di daerah perbukitan Tancak. Untuk menuju Air Terjun Tancak anda harus menempuh perjalanan dengan lama waktu

sekitar 30 menit dari pusat Kota Jember dan menuju Desa Suci. Perjalanan menuju air terjun dilanjutkan berjalan kaki kira - kira sejauh 3 kilometer dari Desa Suci.

5. Probolinggo

a. Gunung Bromo



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.13 Gunung Bromo, Probolinggo

Gunung Bromo merupakan sebuah gunung berapi aktif di Jawa Timur, Indonesia. Gunung ini memiliki ketinggian 2.329 meter di atas permukaan laut dan berada dalam empat wilayah kabupaten, yakni Kabupaten Probolinggo, Kabupaten Pasuruan, Kabupaten Lumajang, dan Kabupaten Malang. Gunung Bromo termasuk dalam kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. Bentuk tubuh Gunung Bromo bertautan antara lembah dan ngarai dengan kaldera atau lautan pasir seluas sekitar 10 kilometer persegi.

b. Air terjun Madakaripura

Air terjun Madakaripura adalah sebuah air terjun yang terletak di Dusun Branggah, Desa Negororejo, Kecamatan Lumbang, Kabupaten Probolinggo. Air terjun ini adalah salah satu air terjun di kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. Air terjun setinggi 200 meter ini merupakan air terjun tertinggi di Pulau Jawa dan tertinggi kedua di Indonesia. Air terjun Madakaripura berbentuk ceruk yang dikelilingi bukit-bukit yang meneteskan air pada seluruh bidang tebingnya seperti layaknya sedang hujan, 3 di antaranya bahkan mengucur deras membentuk air terjun lagi.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.14 Air Terjun Madakaripura, Probolinggo

c. Pulau Gili Ketapang

Gili Ketapang adalah sebuah desa dan pulau kecil di Selat Madura, tepatnya 8 km di lepas pantai utara Probolinggo. pulau ini termasuk wilayah Kecamatan Sumberasih, Kabupaten Probolinggo. Gili Ketapang merupakan salah satu tujuan wisata alam di Kabupaten Probolinggo. Pulau tersebut dihubungkan dengan Pulau Jawa dengan perahu motor melalui Pelabuhan Tanjung Tembaga, Kota Probolinggo, dengan waktu tempuh sekitar 30 menit.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.15 Pulau Gili Ketapang, Probolinggo

6. Lumajang

a. Gunung Semeru

Gunung Semeru merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa, dengan puncaknya Mahameru, 3.676 meter dari permukaan laut. Gunung Semeru juga merupakan gunung berapi tertinggi ketiga di Indonesia. Kawah di puncak Gunung Semeru dikenal dengan nama *Jonggring Saloko*. Gunung Semeru secara administratif termasuk dalam wilayah dua kabupaten, yakni Kabupaten Malang dan Kabupaten Lumajang. Gunung ini termasuk dalam kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.16 Gunung Semeru, Lumajang

b. Puncak B29

Puncak B29 adalah sebuah bukit dengan ketinggian 2900 Meter Diatas Permukaan Laut. Puncak B29 masih bagian Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, terletak di Desa Argosari, Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang. Dengan ketinggian 2900 meter di atas permukaan laut puncak B29 lebih tinggi dari gunung Bromo yang mempunyai ketinggian. Terletak di sisi tenggara gunung Bromo, kawasan ini belum ramai dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.17 Puncak B29, Lumajang

c. Air Terjun Tumpak Sewu

Air Terjun Tumpak Sewu atau disebut juga Coban Sewu adalah sebuah air terjun berketinggian sekira 120 meter yang terletak di Dusun Jagalan, Desa Sidomulyo, Kecamatan Pronojiwo, Kabupaten Lumajang. Air Terjun Tumpak Sewu merupakan air terjun terindah di Pulau Jawa dan Indonesia. Air Terjun Tumpak Sewu memiliki formasi unik karena memiliki aliran air yang melebar seperti tirai. Lokasi Air Terjun Tumpak Sewu ada di dalam sebuah lembah memanjang dengan elevasi 500 meter di atas permukaan air laut. Air Terjun Tumpak Sewu terbentung di aliran Sungai Glidi yang berhulu di Gunung Semeru.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.18 Tumpak Sewu, Lumajang

7. Pasuruan

a. Taman Safari

Taman Safari Indonesia 2 adalah salah satu safari park terluas di Asia, yang terletak di lereng Gunung Arjuno, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan. Memiliki berbagai macam spesies hewan dan atraksi terbaik se-Indonesia, kolam renang dengan sistem filter air yang canggih, dan habitat yang tidak rusak dan suasana yang rimbun. Taman Safari Indonesia menjadi tempat wisata yang berwawasan lingkungan dan berorientasi habitat satwa pada alam bebas.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.19 Taman safari, Pasuruan

b. Kebun Raya

Kebun Raya Purwodadi adalah sebuah kebun penelitian besar yang terletak di Purwodadi, Pasuruan. Luasnya mencapai 85 hektare dan memiliki sekitar 10.000 jenis koleksi pohon dan tumbuhan. kebun raya Purwodadi didirikan pada tanggal 30 Januari 1941. Kebun ini merupakan salah satu dari tiga cabang Kebun Raya Indonesia yang masing- masing memiliki tugas dan fungsi spesifik. Pengelolaan seluruh Kebun Raya ini berada di bawah tanggung jawab Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.20 Kebun Raya, Pasuruan

c. Air Terjun Kakek Bodo

Air Terjun Kakek Bodo berada di ketinggian 850 m dpl dan memiliki terjunan air sekitar 40 m. Air terjun ini berada di kawasan wisata Tretes di lereng Gunung Welirang di pegunungan Prigen. tepatnya dalam kawasan hutan lindung di RPH Prigen, BKPH Lawang Barat, Kesatuan Pemangkuan Hutan (KPH) Pasuruan.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.21 Air Terjun kakek Bodo, Pasuruan

8. Malang

a. Pantai Balekambang



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.22 Pantai Balekambang, Malang

Pantai Balekambang adalah sebuah pantai di pesisir selatan yang terletak di tepi Samudera Indonesia secara administratif masuk wilayah Dusun Sumber Jambe, Desa Srigonco, Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang. dan merupakan salah satu wisata andalan Kabupaten Malang sejak 1985 hingga kini. Daya tarik Balekambang utamanya tentu panorama alam, gelombang ombak yang memanjang hampir dua kilometer, serta hamparan pasir yang luas. akses menuju Balekambang sudah mudah dan nyaman.

b. Pulau Sempu



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.23 Pulau Sempu, Malang

Pulau Sempu adalah sebuah pulau kecil yang terletak di sebelah selatan Pulau Jawa secara administratif berada di Desa Tambakrejo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Pulau yang ditumbuhi pepohonan tropis seluas 877 hektar ini adalah cagar alam yang di kelola oleh Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Timur (BBKSDA) dan Departemen Kehutanan Indonesia. Pulau itu memiliki luas sekitar 877 hektare, berbatasan dengan Selat Sempu dan dikepung Samudera Indonesia di sisi selatan, Timur dan Barat.

c. Taman Rekreasi Sengkaling

Sengkaling adalah sebuah taman rekreasi yang dikelola oleh universitas Muhammadiyah Malang. Sengkaling terletak di Desa Sengkaling, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang. Taman rekreasi ini terletak di tepi Sungai Brantas yang merupakan sumber air bagi telaga buatan yang terdapat di taman rekreasi tersebut. Daya tarik utama dari taman rekreasi ini adalah bersepeda air di telaga buatan seluas 2 hektare, berbagai wahana permainan bagi anak-anak, beberapa koleksi binatang (singa, merak, kuda) dan kolam renang. Selain itu terdapat beberapa kolam pemandian yang airnya berasal dari sumber alami.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.24 Taman Rekrasi Sengkaling, Malang

9. Batu

a. BNS (Batu Night Spectacular)

Batu Night Spectacular merupakan sebuah objek wisata yang berada di Kota Batu. BNS hanya beroperasi pada malam hari. BNS menggabungkan konsep pusat perbelanjaan, permainan, olahraga, dan hiburan di dalamnya. BNS berada dalam grup Jatim Park Group. BNS memiliki sebuah arena penampilan multimedia dengan panjang layar 50 meter yang diklaim sebagai yang terpanjang di Indonesia.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.25 BNS (Batu Night Sepectacular), Batu

b. Air Terjun Coban Rondo

Air Terjun Coban Rondo merupakan air terjun yang terletak di Kecamatan Pujon, Kota Batu, Kabupaten Malang. Air terjun ini mudah dijangkau oleh kendaraan umum. Coban Rondo sebenarnya merupakan bagian dari kelompok air terjun bertingkat dimulai dengan air terjun kembar bernama Coban Manten, yang bergabung menjadi satu dinamakan Coban Dudo, dan kemudian mengalir ke bawah dengan nama Coban Rondo.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.26 Air Terjun Coban Rondo, Batu

c. Jatim Park 1

Jatim Park adalah sebuah tempat rekreasi dan taman belajar yang terdapat di Kota Batu. Obyek wisata ini berada sekitar 20 km barat Kota Malang, dan kini menjadi salah satu *icon* wisata Jawa Timur. Wahana pendidikan yang menjadi pusat perhatian di antaranya adalah *Volcano* dan Galeri Nusantara yang juga terdapat tanaman agro, diorama binatang langka, dan miniatur candi-candi. Jatim Park 1 beralamat di Jl. Kartika No. 2, yg berdekatan dengan Klub Bunga.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.27 Jatim Park 1, Batu

10. Sidoarjo

a. Pulau Sarina



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.28 Pulau Sarina, Sidoarjo

Pulau Sarinah namanya, bagi warga Desa Tlocor, Kecamatan Jabon, Sidoarj. nama Pulau Sarinah tidak asing lagi. Karena pulau seluas 80 hektare itu berada di Muara Sungai Porong yang bisa ditempuh setengah jam. Lumpur-lumpur yang mengalir selama bertahun-tahu tersebut, kini membentuk sedimentasi dan menghasilkan pulau baru yang

disebut oleh warga sekitar dengan nama Pulau Sarinah. Pulau ini memiliki luas sekitar 90 hektar, dan merupakan sedimentasi dari lumpur Lapindo. Pulau ini awalnya sangat gersang, namun akhirnya beberapa warga menanamkan pulau tersebut dengan pohon bakau dan tanaman lainnya.

b. Wisata Lumpur Lapindo

Lumpur Lapindo (Lula) atau Lumpur Sidoarjo (Lusi), adalah peristiwa menyemburnya lumpur panas di lokasi pengeboran Lapindo Brantas Inc. di Dusun Balongnongo Desa Renokenongo, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. sejak tanggal 29 Mei 2006. Semburan lumpur panas selama beberapa bulan ini menyebabkan tergenangnya kawasan permukiman, pertanian, dan perindustrian di tiga kecamatan di sekitarnya, serta memengaruhi aktivitas perekonomian di Jawa Timur. Oleh karena itu, hingga saat ini, semburan lumpur panas tersebut diduga diakibatkan aktivitas pengeboran yang dilakukan Lapindo Brantas di sumur tersebut.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015
Gambar 2.29 Lumpur Lapindo, Sidoarjo

c. Candi Pari

Candi Pari adalah sebuah peninggalan Masa Klasik Indonesia di Desa Candi Pari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Lokasi tersebut berada sekitar 2 km ke arah barat laut pusat semburan lumpur PT Lapindo Brantas saat ini. Candi ini merupakan suatu bangunan

persegi empat dari batu bata, menghadap ke barat dengan ambang serta tutup gerbang dari batu andesit.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.30 Candi Pari, Sidoarjo

11. Surabaya

a. Jembatan Nasional Suramadu

Jembatan Nasional Suramadu adalah jembatan yang melintasi Selat Madura, menghubungkan Pulau Jawa di Surabaya dan Pulau Madura di Bangkalan. Dengan panjang 5.438 m, jembatan ini merupakan jembatan terpanjang di Indonesia saat ini. Jembatan Suramadu terdiri dari tiga bagian yaitu jalan layang (*causeway*), jembatan penghubung (*approach bridge*), dan jembatan utama (*main bridge*). Jembatan ini diresmikan awal pembangunannya oleh Presiden Megawati Soekarnoputri pada 20 Agustus 2003 dan diresmikan pembukaannya oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada 10 Juni 2009.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.31 Jembatan Nasional Suramadu, Surabaya

b. Kebun Binatang Surabaya



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.32 Kebun Binatang Surabaya, Surabaya

Kebun Binatang Surabaya KBS adalah salah satu kebun binatang yang populer di Indonesia dan terletak di Surabaya. KBS merupakan kebun binatang yang pernah terlengkap se-Asia Tenggara. Termasuk di dalamnya satwa langka Indonesia maupun dunia terdiri dari Mamalia, Aves, Reptilia, dan Pisces.

c. Pantai Kenjeran Surabaya



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.33 Pantai Kenjeran, Surabaya

Pantai Ria Kenjeran merupakan salah satu pantai yang dapat dikunjungi ketika musim liburan tiba. Lokasi Pantai Ria Kenjeran terletak di Kecamatan Kenjeran Timur Surabaya, Propinsi Jawa Timur. Akses menuju Pantai Ria Kenjeran dapat ditempuh dengan berbagai jenis kendaraan, baik kendaraan roda dua, roda empat, maupun angkutan umum. Dari pusat kota Surabaya jarak menuju Pantai Ria Kenjeran ini sekitar 9 km. Kawasan Pantai Ria Kenjeran ini sudah terkenal dengan berbagai wahana dan tempat rekreasi keluarga khususnya bagi warga Kenjeran.

12. Gresik

a. Pulau Bawean

Bawean adalah sebuah pulau yang terletak di Laut Jawa, sekitar 80 Mil atau 120 kilometer sebelah utara Gresik. Secara administratif sejak tahun 1974, pulau ini termasuk dalam wilayah Kabupaten Gresik. Bawean memiliki dua kecamatan yaitu Sangkapura dan Tambak. Untuk menuju pulau ini dapat diakses dengan menggunakan kapal ferry dari pelabuhan Gresik juga dapat lewat jalur penerbangan dari Surabaya.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.34 Pulau Bawean, Gresik

b. Bukit Jamur

Secara administratif bukit jamur terletak di bekas galian kapur dusun Kaliwot desa Bungah kecamatan Bungah kabupaten Gresik. Bukit jamur merupakan bekas galian tambang kapur yg sudah lama di tinggalkan dan mengalami erupsi pada bagian bawah batu,di mana bagian bawah batu teksturnya lebih rapuh dari pada bagian atas. Batu jamur adalah salah satu fenomena alam dimana batuan terkikis oleh angin menyebabkan bentuk batu menjadi mirip dengan jamur.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.35 Bukit Jamur, Gresik

c. Pantai Pasir Putih Delegan



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.36 Pantai Pasir Putih Delegan, Gresik

Pantai Delegan adalah sebuah tempat wisata bahari yang berada di Desa Delegan Kecamatan Panceng Gresik. Pantai ini baru mulai dikelola sebagai tempat wisata semenjak tahun 2003, dimana sebelumnya tempat wisata ini hanyalah sebuah tempat bermain biasa yang tidak terawat. Pantai seluas 2,5 hektare ini memiliki pesona pasir putih yang sangat bersih di sepanjang garis pantai.

13. Mojokerto

a. Gunung Penanggungan

Gunung Penanggungan dahulu bernama Gunung Pawitra (1.653 m dpl) adalah gunung berapi kerucut yang sedang istirahat Posisinya berada di dua kabupaten, yaitu Kabupaten Mojokerto (sisi barat) dan Kabupaten Pasuruan (sisi timur). Gunung Penanggungan yang juga dikenal dengan nama Pawitra adalah satu gunung yang bisa didaki di Jawa Timur. Gunung Penanggungan bisa didaki melewati tiga jalur yakni Jalur Desa Tamiajeng, Desa Jolotundo, dan Desa Ngoro di Mojokerto.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.37 Gunung Penanggungan, Mojokerto

b. Mahavihara Majapahit Patung Budha Tidur

Mahavihara Majapahit patung budha tidur merupakan arca yang menggambarkan Buddha tengah berbaring adalah salah satu ikonografi populer dalam Seni Rupa Buddha serta dalam kepercayaan Buddhisme yang sangat identik dengan tempat peribadatan umat Budha . Patung tersebut berada di samping vihara, memiliki ukuran yang besar dan menjadi patung budha tidur berwarna emas terbesar ketiga di dunia. Patung budha tersebut tepatnya berlokasi di desa bejijong Trowulan Kabupaten Mojokerto.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.38 Mahavira Majapahit Patung Budha Tidurr, Mojokerto

c. Wisata Air Terjun Coban Cangu



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.39 Air Terjun Coban Cangu, Mojokerto

Air Terjun Coban Cangu memiliki ketinggian sekitar 70-80 meter dengan batu cadas yang berdiri kokoh dibelakangnya. Suasana di Air Terjun Coban Cangu ini sangat sejuk karena berada di daerah pegunungan dengan aliran air yang jernih sehingga menggoda setiap pengunjung untuk berlama-lama bermain air atau sekedar berfoto-foto ria. Air Terjun Coba Cangu terletak tidak jauh dari lokasi wisata Pemandian Air Panas Pacet.

14. Jombang

a. Wisata SumberBoto

Wana Wisata Sumberboto berada di petak 10H seluas 10 ha pada RPH Gempol, BKPH Gedangan, KPH Jombang. Merupakan wisata alam dengan karakteristiknya berupa monumen Wanara dan Kolam Renang. Potensi wisata yang ada antara lain yaitu monumen wanara, flora fauna, kolam renang, bumi perkemahan. Terdapat 3 sumber air yang terletak tak jauh dari lokasi WW, yaitu sumber air kembang, sumberboto dan sumber gondang.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.40 Wisata Sumber Boto, Jombang

b. Air Terjun Tretes

Air terjun Tretes memiliki ketinggian 158 meter, terletak di ketinggian 1250 meter di atas permukaan air laut dan merupakan hulu sungai Sumber Watu Bonakah. Air terjun Tretes terletak di kawasan Taman Hutan Raya (Tahura) Raden Soeryo di Gunung Jurug Guah dalam komplek Gunung Anjasmoro (2277 m), dimana kawasan ini merupakan kawasan hutan lindung yang masih terjaga keaslian dan keindahan alamnya. Secara geologis kawasan ini merupakan batuan hasil gunung api kuarter tua.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.41 Air Terjun Tretes, Jombang

c. Kedung Cinet



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.42 Air Kedung Cinet, Jombang

Kedung Cinet berada di desa Pojok Klitih kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Kedung Cinet adalah Green Canyonnya Jombang karena akan mengingatkan Anda pada kemegahan tebing-tebing Grand Canyon di Colorado, Amerika Serikat. Karena aliran sungai yang mengendap berwarna biru musim kemarau yang membuat tempat ini tampak seperti Green Canyon.

15. Lamongan

a. Wisata Bahari Lamongan

Wisata Bahari Lamongan atau WBL adalah tempat wisata bahari yang terletak di Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Tempat wisata ini dibuka sejak 14 November 2004. Beberapa wahana unggulan tempat wisata ini antara lain Istana Bawah Laut, Gua Insectarium, Space Shuttle, Anjungan Wali Songo, Texas City, Paus Dangdut, Tembak Ikan, Rumah Kaca, serta Istana Bajak Laut.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.43 Wisata Bahari Lamongan, Lamongan

b. Goa Maharani

Goa Maharani adalah sebuah gua yang terletak di kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Gua yang disebut juga sebagai gua Istana Maharani ini berada di kedalaman 25 m dari permukaan tanah dengan rongga gua seluas 2500 m². Tidak jauh dari goa ini terdapat objek wisata Wisata Bahari Lamongan atau yang terkenal dengan sebutan "Tanjung Kodok".



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.44 Goa Maharani, Lamongan

c. Wisata Religi Makam Sunan Drajat

Makam Sunan Drajat berlokasi di Desa Drajat, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Sunan Drajat adalah salah satu Wali Songo yang menyebarkan Agama Islam di Pulau Jawa. Makam Sunan Drajat dapat ditempuh dari Surabaya maupun Tuban lewat Jalan Daendels (Anyar-

Panarukan), namun bila lewat Lamongan dapat ditempuh 30 menit dengan kendaraan pribadi.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.45 Wisata Religi Makam Sunan Draji, Lamongan

16. Kota Bangkalan, Madura

a. Bukit Jaddih



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.46 Bukit Jaddih, Bangkalan Madura

Bukit Kapur Jaddih namanya, lokasi yang sebelumnya dijadikan sebagai tempat penambangan ini sekarang menjadi salah satu obyek wisata baru. kawasan yang terletak di Kecamatan Socah, Desa Jaddih Kabupaten Bangkalan Maduralokasi yang mirip dengan Tebing Breksi yang ada di Kota Jogjakarta ini memang patut kalian datang. karena disini kalian akan

melihat bongkahan bahkan guratan-guratan kapur putih yang berukuran raksasa. waktu terbaik untuk berkunjung ke tempat ini adalah pagi hari dan sore hari.

b. Pantai Siring Kemuning



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.47 Pantai Siring Kemuning, Bangkalan Madura

Pantai siring kemuning yang terletak di desa Mecajah, Kecamatan Tanjung Bumi ini berjarak sekitar 41 km ke arah utara dari Kota Bangkalan. Jika memulai perjalanan dari Kota Bangkalan, butuh waktu sekitar sejam dengan menggunakan sepeda motor untuk sampai di pantai ini. Pantai Siring Kemuning cukup ramai dikunjungi masyarakat dari luar Bangkalan.

c. Mercusuar Sembilangan

Mercusuar ini terletak tidak jauh dari pusat Kota Bangkalan. Ia berdiri di sebuah desa bernama Sembilangan di Kecamatan Socah, hanya sekitar 9 KM dari ibu kota kabupaten. dengan prasasti yang ditempel di atas pintu masuk ke dalam mercusuar dibangun pada tahun 1879 semasa Kerajaan Belanda di bawah pemerintahan Z.M. Willem III.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.48 Mercusuar Sembilangan, Bangkalan Madura

17. Kota Sampang, Madura

a. Air Terjun Toroan



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.49 Air Terjun Toroan, Sampang Madura

Objek wisata air terjun torowan terletak di Desa Ketapang Daya, Kec. Ketapang. Air Terjun Torowan yang merupakan satu-satunya air terjun di Kabupaten Sampang dan di Pulau Madura, sumber mata Air Terjun Torowan berasal dari sungai sumber payung yang berada di kecamatan Ketapang Timur. Selain keindahan pesona air terjun dan paparan pantai

utara wisatawan akan mendapat kemudahan dengan pemenuhan sarana dan prasarana yang telah tersedia.

b. Pantai Mandangin



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.50 Pantai Mandangin, Sampang Madura

Pulau Mandangin adalah desa dan pulau yang berada di kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang. Pulau Mandangin merupakan salah satu tempat wisata di Sampang, dan dapat dijangkau dengan perahu bermotor dari Pelabuhan Tanglok. Pulau Mandangin dikenal akan keindahan pasir putih, terumbu karang, dan kehidupan masyarakatnya yang mayoritas bermata pencaharian sebagai nelayan.

c. Pantai Nepa

Pantai Nepa jadi satu lokasi dengan Objek Wisata Rimba Kera Nepa. Terdapat di Kabupaten Sampang, tepatnya di desa Batioh Kecamatan Ketapang. Letaknya yang termasuk juga dalam lokasi Pantura memberi daya tarik sendiri untuk Pantai Nepa ini. Sepanjang diperjalanan anda bakal disajikan deretan pantai serta laut terlepas, laut Jawa. serta melindungi keasrian lokasi Rimba Kera serta Pantai Nepa berbarengan sekurang-kurangnya dengan buang sampah pada tempatnya.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.51 Pantai Nepa, Sampang Madura

18. Kota Pamekasan, Madura

a. Api Tak Kunjung Padam

Api Abadi merupakan suatu objek wisata di Pamekasan. Api yang muncul di permukaan tanah ini tidak pernah padam meski diguyur hujan lebat. api hanya menyala di tanah sekitar lingkaran pagar, sehingga warga tidak khawatir api akan menjalar ke rumah mereka. Jika tanah di sekitar titik api digali, nyala api akan menjadi besar. warga tidak bisa dengan sengaja membuat titik api baru meski di dalam lingkaran pagar.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.52 Api Tak Kunjung Padam, Pamekasan Madura

b. Pantai Talang siring



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.53 Pantai Talang Siring, Pamekasan Madura

Pantai Talang Siring berada di Desa Montok Kecamatan Kota Pamekasan. Pantai ini menampilkan gugusan hutan mangrove yang menawan dan aktifitas para nelayan. Pantai berbatu karang ini sangat cocok buat kamu yang selama ini penat dengan hiruk-pikuk kehidupan kota. Ada fasilitas mushalla, toilet, kantor, lahan parkir, warung makan dan spot-spot untuk duduk santai menikmati pemandangan pantai yang asri.

c. Pantai Jumiang

Lokasi pantai jumiang ini berada di Desa Tanjung, desa Tanjung ini berada di Kec Pedemawu, Kabupaten Pamekasan Madura. di pantai yang indah ini anda akan menikmati panorama alam yang menakjubkan, dengan view tebing-tebing tinggi yang mempesona. Karang-karang pantai yang menakjubkan bisa anda gunakan untuk pijakan dan bersantai di atasnya.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.54 Pantai Jumiang, Pamekasan Madura

19. Kota Sumenep, Madura

a. Pulau Gili Labak

Gili Labak adalah sebuah pulau kecil yang terletak di sebelah tenggara Pulau Puteran atau Pulau Madura. pulau ini termasuk wilayah Kecamatan Talango, Kabupaten Sumenep. Gili labak dikenal memiliki biota laut yang beragam, Selain itu pulaunya dikelilingi oleh pasir putih bersih. Pengunjung akan disambut oleh taburan pasir putih, air laut yang jernih, serta parairan pinggir pantai yang tenang.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.55 Pulau Gili Labak, Sumenep Madura

b. Pantai Lombang



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.56 Pantai Lombang, Sumenep Madura

Pantai Lombang adalah salah satu pantai yang terletak di kabupaten Sumenep, Madura. Pantai ini tepatnya terletak di sebelah timur Sumenep, tepatnya di Kecamatan Batang-Batang. Pantai Lombang merupakan salah satu wisata alam unggulan di Bumi Sumekar. Di pantai ini, selain deburan ombak yang cukup tenang dan pasir putih yang sangat halus, para pengunjung juga akan disuguhi dengan rimbunnya pohon cemara udang yang berjajar mengikuti garis bibir pantai.

c. Pantai Slopeng

Pantai Slopeng merupakan salah satu Pantai Utara di Sumenep selain Pantai Lombang, Pantai ini terletak di Kecamatan Dasuk. Pantai ini memiliki ciri khas tersendiri yaitu hamparan Pasirnya yang cukup menggunung berhias pohon siwalan, pohon kelapa dan juga cemara udang. Pantai Slopeng memiliki hamparan pasir yang membentang sepanjang 6 km. Pasir-pasir putih tersebut menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk bersantai di tepian pantai.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.57 Pantai Slopeng, Sumenep Madura

20. Tuban

a. Air Terju Nglirip

Terletak di Dusun Jojogan, Desa Mulyoagung Kecamatan Singgahan, Kabupaten Tuban. Dibalik air terjun juga akan ditemui sebuah goa yang cukup besar yang konon sering dipakai semedi untuk mencari ilmu. Sumber mata air terjun ini berasal dari beberapa sumber air di daerah Hutan Krawak yang berjarak sekitar 3 km dari lokasi dan menyatu di sebuah bangunan dam yang berada di atas air terjun.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.58 Air terjun Nglirip, Tuban

b. Pantai Boom



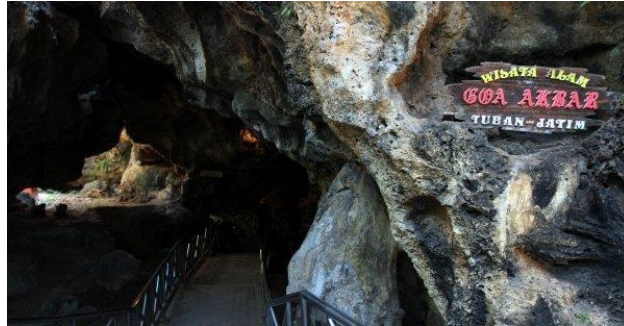
Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.59 Pantai Boom, Tuban

Pantai Boom berada tidak jauh dari alun-alun kota Tuban terletak di Semenanjung Boom, Kutorejo, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban. Pantai Boom di Tuban ini memiliki semacam break water atau semenanjung buatan yang panjangnya sekitar 1000 meter. Di pantai Boom, pengunjung dapat menikmati pemandangan sunrise dan sunset, memancing, berkeliling pantai dengan menyewa perahu nelayan, berjalan-jalan, bersantai di gazebo, dan fasilitas lainnya.

c. Goa Akbar

Goa Akbar Tuban, Merupakan wisata yang ada ditengah kota tepatnya dibelakang pasar baru tuban di jalan Surabaya-semarang, kabupaten tuban. Lokasi wisata goa akbar ini juga bersebrangan dengan parkir bus wisata wali songo yang berwisata religi berziarah ke makam sunan boning di goa dengan lintasan sepanjang 1,2 kilometer itu, pengunjung akan mendapatkan suasana yang sangat berbeda. Saat menuruni pintu goa, coba tengok ke atas, maka di situ akan didapati suasana layaknya memasuki atrium besar. Ruang dalam goa tampak kian menarik dengan dekorasi lampu hias.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.60 Goa Akbar, Tuban

21. Bojonegoro

a. Kayangan Api



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.61 Kayangan Api, Bojoegoro

Api Abadi Kayangan Api Adalah berupa sumber api abadi yang tak kunjung padam yang terletak pada kawasan hutan lindung di Desa Sendangharjo, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Bojonegoro. Kompleks Kayangan Api merupakan fenomena geologi alam berupa keluarnya gas alam dari dalam tanah yang tersulut api sehingga menciptakan api yang tidak pernah padam walaupun turun hujan sekalipun. Tempat wisata ini terdapat fasilitas seperti pendopo, tempat jajanan, jalan penghubung ke lokasi dan fasilitas lainnya. Lokasi kayangan api sangat baik untuk kegiatan sebagai lokasi wisata alam bebas (outbound).

b. Waduk Pacal



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.62 Waduk Pacal, Bojonegoro

Waduk Pacal yang berada di Desa Kedungsumber, Kecamatan Temayang, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Bangunan yang kukuh dengan arsitektur khas zaman kolonial Belanda menjadi daya tarik utama Waduk Pacal. perjalanan menuju lokasi waduk pacal juga merupakan daya tarik tersendiri. Jalanan membelah hutan jati dan tebing-tebing yang digunakan sebagai ladang masyarakat sekitarpun tak kalah mempesona. Di sepanjang perjalanan kita bisa menikmati keindahan khas hutan jati di areal Pegunungan Kendeng.

c. Negeri Di atas Awan

Negeri Atas Angin berada di Pegunungan Kendeng wisata Negeri Atas Angin yang berada di pegunungan dengan kepungan bukit-bukit di ketinggian 445 (mdpl), Tepatnya di wilayah Desa Deling, Kecamatan Sekar, Bojonegoro. Pemkab setempat juga membuat tulisan/prasasti warna-warni ukuran besar "Negeri Atas Angin Bojonegoro" Hal yang bias dilakukan di Objek wisata ini adalah Mendaki Bukit Cinta, Camping, Renang di Jonopuro, Flying Fox, Menikmati Sunset dan Sunrise.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.63 Negeri Di Atas Awan, Bojoegoro

22. Nganjuk

a. Air Terjun Sedudo



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.64 Air Terjun Sedudo, Nganjuk

Air Terjun Sedudo adalah sebuah air terjun dan obyek wisata yang terletak di Desa Ngliman Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Setiap Tahun Baru Jawa, air terjun Sedudo dipergunakan untuk upacara ritual, yaitu memandikan arca dalam upacara *Parna Prahista*, yang kemudian sisa airnya dipercikan untuk keluarga agar mendapat berkah keselamatan dan awet muda. Hingga sekarang pihak Pemkab Nganjuk secara rutin melaksanakan acara ritual Mandi Sedudo setiap tanggal 1 Suro.

b. Wisata Bukit batu Songgong Atau Bukit batu Ngroto



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.65 Wisata Bukit Batu Songgong Atau Bukit Batu Ngroto, Nganjuk

Wisata Bukit Batu Songgong atau Bukit Ngroto lokasinya juga masih termasuk wilayah Desa Margopatut, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Tepatnya berada di perbatasan Dusun Ngroto dan Dusun Sumber Tumpeng. Puncak Bukit Songgong adalah salah satu dari deretan perbukitan yang ada di lereng utara Gunung Wilis, Yakni berupa taman luas di puncak bukit yang tersusun dari ratusan batuan runcing.

c. Embung Estumulyo

Embung Estumulyo terletak di Desa Bulurejo, kecamatan Sawahan, kota Nganjuk. Embung adalah cekungan yang digunakan untuk mengatur dan menampung suplai aliran air hujan serta untuk meningkatkan kualitas air di badan air yang terkait (sungai, danau). Embung digunakan untuk menjaga kualitas air tanah, mencegah banjir, estetika, hingga pengairan.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.66 Embung Estumulyo, Nganjuk

23. Madiun

a. Monumen Kresek

Monumen Kresek, adalah monumen bersejarah yang merupakan peninggalan dan sebagai saksi atas Peristiwa Madiun. Lokasi peninggalan sejarah ini berada di Desa Kresek, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. dan terdiri dari monumen dan relief peninggalan sejarah tentang keganasan PKI pada tahun 1948 di Madiun. Adapun fasilitas wisata yang ada di tempat ini, antara lain, pendopo tempat istirahat, taman tanaman langka dan dilengkapi pula areal parkir.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.67 Monumen Kresek, Madiun

b. Air Terjun Seweru



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.68 Air Terjun Suweru, Madiun

Air Terjun Seweru / Serondo terbentuk dari Sumber mata air yang berasal dari bawah gunung dan muncul di atas pohon yang rindang, dan berlokasi di desa Kare, satu wilayah perkebunan kopi di Kabupaten Madiun. Keindahan Air Terjun Seweru atau Serondo atau Selampir ini semakin elok dengan disertai dengan pemandangan hutan wisata disekitarnya. Ada juga obyek wisata agro yang bisa dikunjungi dengan beberapa tanaman perkebunan seperti; apel, Jeruk, bunga taman dan kebun cengkeh.

c. Taman Wisata Umbul

Taman Rekreasi Umbul, merupakan taman peninggalan Belanda yang digunakan untuk peristirahatan. Berlokasi di desa Glonggong, kecamatan Dolopo taman rekreasi ini dilengkapi dengan fasilitas wisata seperti, kolam renang, kebun binatang mini, pesanggrahan, penginapan, rumah makan, tempat bermain anak dan sumber air belerang. Taman rekreasi Umbul Sidomukti ini terletak di lereng gunung ungaran dengan ketinggian 1200 dari permukaan laut, dan diapit jurang dikedua sisinya.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.69 Wisata Umbul, Madiun

24. Ngawi

a. Kebun Teh Jamus

Kebun Teh Jamus merupakan perkebunan teh peninggalan penjajah Belanda, terletak di Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, termasuk lereng Gunung Lawu. Madiun dengan sedikit informasi dari seorang kawan, saya mengambil Konon memiliki pemandangan yang indah, cocok untuk refreshing melepas penat di akhir pekan. Mereka cukup familiar dengan Kebun Teh Jamus, hanya saja untuk menunjukkan arah yang benar mereka harus berdebat sendiri diantara mereka.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.70 Kebun Teh Jamus, Ngawi

b. Benteng Van Den Bosch



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.71 Benteng Van den Bosh, Ngawi

Benteng Van den Bosch, lebih dikenal sebagai Benteng Pendem adalah sebuah benteng yang terletak di Kelurahan Pelem, Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Benteng ini memiliki ukuran bangunan 165 m x 80 m dengan luas tanah 15 Ha. Pada tahun 1825 Ngawi berhasil direbut dan diduduki oleh Belanda. Untuk mempertahankan kedudukan dan fungsi strategis Ngawi serta menguasai jalur perdagangan, Pemerintah Hindia Belanda membangun sebuah benteng yang selesai pada tahun 1845 yaitu Benteng Van Den Bosch.

c. Air Terjun Pengantin

Wisata Air Terjun Pengantin adalah nama yang diberikan oleh warga sekitar air terjun. Berdasarkan penuturan penduduk sekitar, sebenarnya air terjun ini dulunya bernama Grojokan Jumog atau Dugji. Grojokan merupakan sebutan orang Jawa dari air yang jatuh ke bawah. Air terjun dengan tinggi 12 meter ini mengalir deras kebawah dengan tebing batu yang sedikit landai. Air Terjun Pengantin berada di Dusun Besek, Desa Hargomulyo, Kecamatan Ngrambe, Kabupaten Ngawi.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.72 Air Terjun Pengantin, Ngawi

25. Magetan

a. Air Terjun Tirtasari



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.73 Air Terjun Tirtasari, Magetan

Air terjun tirtosari adalah air terjun yang mempunyai ketinggian terjunan sekitar 50 meter mengalir turun ke bawah melalui celah yang diapit oleh batu-batu terjal. Air terjun tirtosari terletak di desa ngancar kecamatan

plaosan kabupaten magetan. Air terjun tirtosari terletak di dekat telaga sarangan. Menurut kepercayaan yang beredar di masyarakat, membasuh muka dengan air dari air terjun tersebut bisa membuat seseorang awet muda dan tampak cantik.

b. Pendakian Gunung Lawu



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.74 Pendakian Gunung Lawu, Magetan

Gunung Lawu (3.265 m) terletak di Magetan tepatnya di perbatasan Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur. Kompleks Gunung Lawu ini memiliki luas 400 KM² dengan Kawah Candradimuka yang masih sering mengeluarkan uap air panas dan bau belerang. Gunung Lawu memiliki tiga puncak, Puncak Hargo Dalem, Hargo Dumiling dan Hargo Dumilah. Yang terakhir ini adalah puncak tertinggi. Untuk jalur pendakiannya sendiri, bisa melewati 2 jalur yaitu Cemoro kandang di Tawangmangu atau Cemorosewu di Sarangan.

c. Telaga Sarangan

Telaga Sarangan juga dikenal sebagai Telaga Pasir, adalah telaga alami yang berada di ketinggian 1.200 meter di atas permukaan laut dan terletak di lereng Gunung Lawu, Kecamatan Plaosan, Kabupaten Magetan. Telaga ini luasnya sekitar 30 hektare dan berkedalaman 28 meter. Dengan suhu udara antara 15 hingga 20 derajat Celsius.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.75 Telaga Sarangan, Magetan

26. Ponorogo

a. Telaga Ngebel



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.76 Telaga Ngebel, Ponorogo

Telaga Ngebel adalah sebuah danau alami yang terletak di Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo. Kecamatan Ngebel sendiri terletak di kaki gunung Wilis. Dengan suhu antara 20 - 26 derajat celcius, suhu dingin nan sejuk membuat pengunjung makin nyaman mengunjungi Telaga Ngebel. Selain Reog, Telaga Ngebel merupakan salah satu andalan wisata yang dimiliki Kabupaten Ponorogo. Pemasok air bagi Telaga Ngebel terdiri dari berbagai sumber.

b. Gunung Beruk



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.77 Gunung Beruk, Ponorogo

Gunung beruk yang berada di Dusun Tanggungrejo, Desa Karangpatihan, Kecamatan Balong ini pada awalnya hanyalah bukit tandus yang tidak memiliki wahana wisata sama sekalidan yang ada hanyalah pemandangan dari gunung-gunung lain yang dapat kita lihat jika kita naik ke puncak gunung Beruk namun pada akhirnya dari situlah muncul gagasan untuk dapat memanfaatkan kekayaan alam yang disajikan jika berada di puncak Gunung Beruk.

c. Bukit Teletubbies

Bukit Teletubbies Gunung Masjid Pandak merupakan destinasi wisata dan spot kemping terbaik di Ponorogo. Banyak yang berpendapat bahwa kota Ponorogo adalah kota locked land atau wilayah tanpa pantai. Bukit Teletubbies atau lebih tepatnya Gunung Masjid merupakan salah satu objek wisata alam yang ada di desa Pandak, kecamatan balong, kabupaten Ponorogo. Objek wisata alam berupa gunung ini memiliki ekosistem alam yang masih jarang dijamah orang sehingga tergolong sangat alami. Gunung ini disebut-sebut sebagai bukit Teletubbiesnya Ponorogo karena memiliki panoramana yang mirip dengan yang ada di serial karakter Teletubbies.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.78 Bukit Teletubbis, Ponorogo

27. Pacitan

a. Sungai Maron

Sungai Maron Pacitan adalah sebuah wisata susur sungai dengan panorama alam yang sangat alami. Air sungai ini sangat jernih dan banyak ditumbuhi pohon kelapa di sisi sungai. Karena kejernihan airnya, tidak sedikit warga setempat yang memanfaatkannya sebagai kebutuhan sehari-hari. Sungai ini dipenuhi dengan ikan kakap merah. Suasana di area sungai sangat tenang dan sejuk. Panorama pepohonan hijau di sisi sungai membuat wisata ini berasa menyusuri sungai Amazon. Karena keeksotisan dan keindahan panorama nya, Sungai Maron mendapat julukan Green Canyon nya Pacitan dan juga “*The Indonesia’s Amazon*”.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015
Gambar 2.79 Sungai Maron, Pacitan

b. Pantai Klayar



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.80 Pantai Klayar, Pacitan

Pantai Klayar adalah sebuah pantai dengan pasir putih dan batu karang serta tebing-tebing batu yang mengelilingi. Pantai ini terletak di Pacitan, Tepatnya berada di Desa Sendang, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan. Selain pantai berpasir putih, Pantai Klayar memiliki fenomena unik yaitu ada sebuah celah di batu karang. Ketika ombak datang dengan cukup deras, sebagian airnya masuk ke bawah batu dan menyembur ke atas seolah sebuah air mancur raksasa yang bisa mencapai ketinggian hingga 10 meter. Air mancur ini juga disertai dengan suara mirip siulan sehingga sering disebut sebagai Seruling Laut.

c. Goa Gong

Goa Gong berada di Dusun Pule, Desa Bomo, Kecamatan Punung Donorejo. Goa Gong Pacitan memiliki kedalaman goa sepanjang 256 meter dan memiliki stalakmit dan stalaktit berumur ratusan tahun. Dinamakan sebagai Goa Gong adalah karena masyarakat kerap mendengar adanya suara gema tabuhan seperti suara gong yang berasal dari dalam goa. Suara seperti gong dari dalam goa ini adalah hasil dari pantulan tetesan air alam goa yang menimpa batuan stalaktit atau stalagmit goa tersebut.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.81 Goa Gong, Pacitan

28. Trenggalek

a. Pantai Karanggongso Trenggalek



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.82 Pantai Karanggongso, Trenggalek

Pantai Karanggongso terletak di jalan Raya Pantai Prigi Desa Tasikmadu, Kecamatan Watulimo. Pantai ini merupakan pantai favorit yang dikunjungi warga Trenggalek atau warga sekitar Trenggalek karena selain pantainya yang indah, pantai ini mempunyai fasilitas yang lengkap, akses yang mudah dijangkau dan letaknya berdekatan dengan pantai-pantai lain seperti Pantai Prigi, Pantai Damas, Pantai Mbangko'an, Pantai Watu Lunyu, Pantai Cengkrong dan pantai lainnya, serta Pelabuhan dan Pusat Pelelangan

Ikan Prigi. Terdapat pula satu dermaga sederhana yang menjadi Landmark atau Icon pantai Karanggongso.

b. Jembatan Galau Dan Hutan Mangrove Pancer



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.83 Jembatan Galau Dan Hutan Mangrove Pancer Cengkong, Trenggalek

Hutan Mangrove Pancer Cengkong terletak di desa Karanggandu, kecamatan Watulimo, kabupaten Trenggalek. Lokasi Hutan Mangrove Pancer Cengkong berada di dekat kawasan Pantai Cengkong dan Jalur Lintas Selatan (JLS) Pulau Jawa. **Hutan Mangrove Pancer Cengkong** merupakan area hutan mangrove atau hutan bakau yang dikembangkan di pesisir selatan kabupaten Trenggalek. Beberapa tahun kemudian, tanaman bakau yang ditanam tumbuh dengan lebat dan berhasil membentuk area hutan bakau.

c. Goa Lawa

Goa Lawa merupakan salah satu objek wisata di Trenggalek. Gua Lowo atau dalam bahasa jawa nya gua kelelawar merupakan Goa terbesar dan terpanjang di asia tenggara ini masih menyimpan sejuta misteri. *Goa Lowo* terletak di desa watu agung, kecamatan watulimo. lokasi goa ini sangat mudah untuk ditemukan karena adanya papan yang cukup besar di tepi jalan yang menunjukkan adanya objek wisata Goa Lawa.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.84 Goa Lawa, Trenggalek

29. Tulungagung

a. Pantai Pathok Gebang



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.85 Pantai Pathok Gebang, Tulungagung

Pantai Pathok Gebang terletak tepatnya di Desa Jengglunharjo Kecamatan Tanggung gunung, kabupaten Tulungagung. Air yang jernih ditambah pemandangan bukit hijau serta pasir yang tersebar di seluruh bibir pantai. Bisa naik ke atas tebing yang menjadi spot paling indah di Pantai Pathok Gebang yang disaat tertentu bisa terlihat deburan ombak Samudera Hindia menghantam tebing karang.

b. Air Terjun Alas Kandung

Air Terjun Alas Kandung terletak di wilayah pinggiran Alas (Hutan) Kandung Desa Tanen, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung. Airnya yang terlihat ke biru-biruan yang sangat menggoda untuk kita berenang. Namun perlu diketahui kedalaman Air Terjun Alas Kandung lumayan dalam sekitar 4-8 meter, sehingga bila tidak ahli renang atau tidak membawa perlengkapan berenang sebaiknya menahan diri untuk berendam di Air Terjun Alas Kandung. Air Terjun Alas Kandung dikelilingi pepohonan yang sangat rindang menambah tentram suasana.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.86 Air Terjun Alas Kandung, Tulungagung

c. Pantai Kedung Tumpang

Kedung Tumpang merupakan sebuah pantai yang terletak di Desa Pucanglaban, Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung. Pantai ini dikenal dengan salah satu pantai dengan adanya karang-karang dan tebing yang terjal yang dapat menjadi salah satu hal untuk menarik wisatawan. Selain itu, dengan adanya ceruk (lekukan yang berbentuk seperti kolam) di tengah karang-karang tersebut, wisatawan dapat menggunakannya untuk berenang.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.87 Pantai Kedung Tumpang, Tulungagung

30. Kediri

a. Gunung Kelud



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.88 Gunung Kelud, Kediri

Gunung Kelud adalah yang tergolong gunung aktif. Gunung ini berada di perbatasan antara Kabupaten Kediri, Kabupaten Blitar, dan Kabupaten Malang ,tepatnya di Desa Sugihwaras, Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri. Sebelum sampai di Gunung kelud akan melewati Misterius Road. Di Tempat Misterius Road akan menjumpai ruas jalan yang terlihat menanjak namun jika kendaraan di hentikan pada posisi netral kendaraan ini akan berjalan naik.

b. Air Terjun Dolo



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur: Author, 2015

Gambar 2.89 Air Terjun Dolo, Kediri

Air Terjun Dolo adalah salah satu tempat wisata air terjun yang terletak di Dusun Besuki, Desa Jugo, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Debit air yang dicurahkan air terjun ini tidak terlalu deras, namun memiliki suhu air yang sangat dingin. Tumpahan air yang jatuh dari atas terbagi atas tiga bagian, mulai dari bagian yang paling tinggi sekitar 90 meter dan dibawahnya sekitar 2-5 meter. Air terjun Dolo terletak di kawasan pegunungan, sehingga selain suhu udaranya dingin, seringkali kawasan di sekitar air terjun dan akses jalan menuju ke sana tertutup oleh kabut.

c. Monumen Simpang Lima Gumul

Monumen Simpang Lima Gumul atau biasa disingkat SLG adalah salah satu bangunan yang menjadi ikon Kabupaten Kediri yang bentuknya menyerupai Arc de Triomphe yang berada di Paris, Perancis. Bangunan ini terletak di Desa Tugurejo, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri, monumen Simpang Lima Gumul memiliki luas bangunan 37 hektar secara keseluruhan, dengan luas bangunan 804 meter persegi dan tinggi mencapai 25 meter yang terdiri dari 6 lantai, serta ditumbu 3 tangga setinggi 3 meter dari lantai dasar.



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.90 Monumen Simping Lima Gumul, Kediri

31. Blitar

a. Pantai Serang



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus*

Tempat Wisata. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.91 Pantai Serang, Blitar

Pantai Serang merupakan sebuah pantai yang berada di Desa Serang, Kecamatan Panggungrejo, Kabupaten Blitar. Pantai utama merupakan tempat penyelenggaraan upacara larung sesaji setiap tanggal 1 Sura, sedangkan pantai kedua dan ketiga yang berpasir putih terletak sebelah barat pantai utama dengan dibatasi perbukitan.. Salah satu hasil laut di daerah ini adalah lobster yang masih ditangkap secara tradisional. Sebagaimana

pantai-pantai lain yang menghadap Samudera Hindia, wisatawan dilarang berenang di pantai ini.

b. Pantai Tambak Rejo



Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

Gambar 2.92 Pantai Tambak Rejo, Blitar

Pantai Tambakrejo merupakan sebuah pantai yang berada di Desa Tambakrejo, Kecamatan Wonotirto, Kabupaten Blitar. Selain kampung nelayan, di bibir Pantai Tambakrejo terdapat tempat pelelangan ikan sehingga wisatawan dapat membeli hasil laut tangkapan nelayan yang masih segar. Pantai ini juga terkenal dengan ritual larung sesaji yang dilakukan setiap tahun di bulan Oktober.

c. Goa Luweng

Goa luweng ini terletak di dusun Prodo desa Ngrejo Kec. Bakung, Kab. Blitar. Goa Luweng memiliki 2 pintu, dimana pintu pertama merupakan pintu masuknya air sehingga tampak seperti sebuah air terjun. Sedangkan untuk pintu yang kedua merupakan pintu keluarnya air. Kita bisa masuk dari pintu keluarnya air untuk bisa menikmati keindahan air terjun dalam goa luweng ini. Kedalaman Goa Luweng ini cuma 50 meter, namun pemandangannya luar biasa, apabila anda tracking turun ke bawah aliran sungai, anda akan menemukan jurug taman.



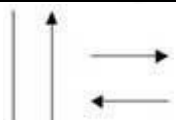
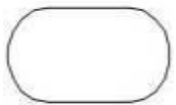
Sumber : Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

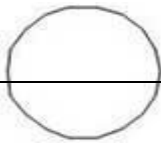
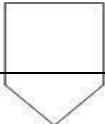







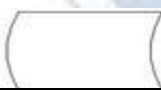

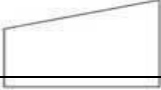

Gambar 2.93 Goa Luweng, Blitar

2.4 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) sangat penting dipahami karena penggunaan *flowchart* ini dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bidang ilmu. Hampir seluruh bidang ilmu pasti menggunakan *flowchart* sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Bagan alir (*flowchart*) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (*flowchart*) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Sebuah bagan alir akan merepresentasikan grafikal pada suatu sistem yang menggambarkan terjadinya relasi fisik antara entitas kuncinya. Auditor, analis sistem, dan pemrogram merupakan orang-orang yang paling mengenal notasi ini (Mardi,2011).

Tabel 2.2 Simbol-simbol flowchart

Simbol	Nama	Penjelasan
	Flow Direction Symbol	Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
	Terminator Symbol	Yaitu simbol untuk pemulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kejadian.

	Connector Symbol	Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar/halaman yang sama.
 	Connector Symbol	Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar/halaman yang berbeda.
	Processing Symbol	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	Symbol Manual Operation	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Symbol Decision	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Symbol Input Output	Simbol yang menyatakan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Symbol Preparation	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Symbol Predefine Proses	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure.
	Symbol Display	Simbol yang menyatakan peralatan output yang akan digunakan yaitu layar, printer dsb.
	Symbol disk and storage	Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Document	Sebuah dokumen atau laporan dokumen dapat dibuat tangan atau dicetak komputer.
	Symbol manual input	Simbol untuk memasukkan data secara manual on-line keyboard.

Notasi yang digunakan untuk membuat bagan alir (flowchart) dapat dibagi menjadi kelompok berikut.

- a. Simbol masukan/keluaran merupakan media yang memberikan input untuk pemrosesan output dari suatu sistem.
- b. Simbol pemrosesan merupakan media yang dipergunakan untuk memproses data atau menunjukkan kapan proses dilakukan secara manual.
- c. Simbol penyimpanan (*storage symbols*) media ini berfungsi sebagai tempat menyimpan data yang sementara waktu menunggu proses oleh sistem.
- d. Simbol arus dan lain-lain menunjukkan arus data dan barang mengalir, media ini menjelaskan awal atau akhir sebuah sistem, bagaimana membuat keputusan dan komentar yang dibutuhkan.

Bagan alir (*flowchart*) dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.

- a. Bagan alir Sistem, yaitu bagan yang menunjukkan gambaran diagram arus data melalui serangkaian operasional dalam sistem pemrosesan data otomatis.
- b. Bagan alir Dokumen, yaitu diagram yang menggambarkan atau dokumen melalui berbagai departemen dan fungsi dalam sebuah organisasi.
- c. Bagan alir Program, yaitu menunjukkan proses penjelasan yang dibutuhkan oleh auditor untuk memperjelas proses yang dituangkan pada bagian alir sistem.

2.5 Pengenalan Desain Android

2.5.1 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat *mobile* dan berbasis *touch screen* seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android,inc. Sebelum kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2005. Android dikenalkan pada tahun 2007. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari banyak perusahaan *hardware*, *software* dan telekomunikasi. Android bersifat *open source* dan Google merilis kode-kode Android dibawah Apache License. Hal ini menjadikan sistem operasi Android dapat bebas dimodifikasi dan didistribusikan oleh para pengembang. Selain itu

Android memiliki pasar untuk penjualan aplikasi Android yang bernama Google Play.

2.5.2 Sejarah Android

Pada saat perilisan perdana Android, 5 november 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di lain pihak Google menulis kode – kode Android dibawah license Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platfrom* perangkat *seluller*.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor system operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Service (GSM)* dan kedua alah yang benar – benar bebas didtribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Sekitar September 2007 google mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis *smartphone* yang menggunakan Android sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia dipasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android ARM Holdings, Atheros Communication*, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, *OHA* megumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel Linux

2,6 Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Tidak hanya menjadi system operasi di *smartphone*, saat ini Android menjadi pesaig utama dari Apple pada system operasi Table PC. Pesatnya pertumbuhan Android itu sendiri adalah *platfrom* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya,Aplikasi dan *Tool* Pengembangan, Market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open Source* di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia. (Safaat,2015)

2.5.3 JDK (Java Development Kit)

Java Development Kit (JDK) berisi sekumpulan kakas baris perintah (command –line tool) untuk menciptakan program java. JDK berisi sekumpulan tool, utilitas dan dokumentasi serta kode applet contoh untuk pengembangan program java. (Hariant, 2013)

2.5.4 Android SDK (Software Development Kit)

Android SDK adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android yang menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang di-*release* oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (Software Development Kit) sebagai alat bantu dan API untuk mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai *platform* Android aplikasi – netral, Android memberi Anda kesempatan untuk membuat Aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone/Smartphone*. (Safaat, 2012)

2.5.5 ADT (Android Development Tools)

Android Development Tools (ADT) adalah *plug-in* yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberi kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan IDE Eclipse. Dengan menggunakan ADT untuk Eclipse, ini akan memudahkan kita dalam membuat aplikasi *project* Android, membuat GUI aplikasi, dan menambahkan komponen – komponen yang lainnya. Selain itu kita juga dapat melakukan *running* aplikasi menggunakan Android SDK melalui Eclipse. Dengan ADT kita juga dapat melakukan pembuatan *package* Android (.apk) yang digunakan untuk distribusi aplikasi Android yang kita rancang.

Mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan ADT di Eclipse sangat mudah dan baik untuk memulai mengembangkan aplikasi Android. Semakin tinggi *platform* Android yang kita gunakan, maka

penggunaan ADT dianjurkan untuk memakai versi yang lebih baru, karena munculnya *platform baru* diikuti oleh munculnya versi ADT yang terbaru. (Safaat, 2012).

2.5.6 Android 4.4 KitKat

Android 4.4 “KitKat” adalah versi dari sistem operasi telepon genggam Android yang dikembangkan oleh Google. Google mengumumkan Android 4.4 KitKat pada tanggal 3 September 2013. Meskipun pada awalnya di bawah nama sandi “*Key Lime Pie*” (“*KLP*”), nama itu berubah karena “sangat sedikit orang benar – benar tahu rasa key lime pie”. Beberapa blogger teknologi juga mengharapkan rilis “*Key Lime Pie*” menjadi Android 5. KitKat memulai debutnya pada Google Nexus 5 pada tanggal 31 oktober 2013, dan dioptimalkan untuk berjalan pada rentang yang lebih besar sebagai minimum yang disarankan; perbaikan-perbaikan yang dikenal sebagai “Proyek Langsing” internal di Google. Jumlah minimum RAM yang diperlukan yang tersedia untuk Android adalah 340 MB, dan semua perangkat dengan kurang dari 512 MB RAM harus melaporkan diri mereka sebagai perangkat dengan “RAM rendah” (Safaat, 2015).

2.5.7 Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu bahasa Visual untuk mempresentasikan dan mengkomunikasikan sistem melalui penggunaan diagram dan taks pendukung. (Rosenberg Kendall, 2001)

UML adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak yang mendukung orientasi objek (Object Oriented) seperti bahasa pemrograman C++, Java, C#

atau Vb.Net walaupun demikian UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam Vb atau C.

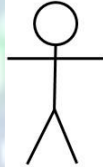




2.5.8 Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman komputer yang berbasis pada *Object Oriented Programming*. *Java* diciptakan setelah *C++* dan merupakan penyederhanaan dari *C++*. *Java* didesain sedemikian rupa hingga ukurannya kecil, sederhana, dan portable (dapat dipindah-pindahkan antara bermacam *platform* dan sistem operasi). Program dihasilkan pada bahasa *java* dapat berupa applet (aplikasi kecil berjalan diatas *web browser*) ataupun (Afriyudi,2007).

2.6 Use Case Diagram

Menurut teori Booch (2005), use case diagram adalah suatu diagram interaksi yang menekankan pada pengaturan waktu dari pesan-pesan. Diagram ini sangat penting untuk mengorganisir dan pemodelan suatu sistem. Use case diagram digunakan untuk melihat sudut pandang sistem secara statik.

Tabel 2.3 Simbol-simbol Use Case Diagram

No	Nama	Simbol
1.	Aktor	
2.	Use case	
3.	Communicate	
4.	Extends	
5.	Include	



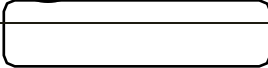
Keterangan :

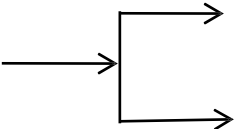
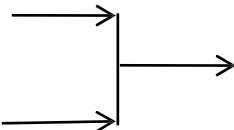


1. Aktor adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan use case. Aktor digambarkan menyerupai orang.
2. Use case adalah deskripsi dari sekumpulan urutan tindakan. Use case digambarkan menggunakan elips.
3. Communicate adalah garis yang menghubungkan anatara aktor dengan use case.
4. Extend digunakan untuk menetapkan bahwa use case yang dituju memperpanjang perilaku dari sumber use case.
5. Include digunakan untuk menetapkan bahwa use case awal secara eksplisit menggabungkan perilaku dari use case yang ditunjuk oleh use case awal.

2.7 Activity Diagram

Activity Diagram adalah *diagram* yang bisa digunakan untuk menggambarkan aliran proses bisnis, langkah-langkah dari *use case*, atau logika suatu *method* dari suatu objek secara grafis (Whitten Bentley, 2007). Secara grafis *activity diagram* sama dengan *flowchart* yang menggambarkan aliran sekuensial aktivitas bisnis atau *use case*. Tetapi perbedaannya adalah *activity diagram* memiliki mekanisme untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi secara paralel. Karena itulah diagram ini sangat berguna dalam memodelkan suatu aksi yang akan dilakukan ketika suatu operasi dijalankan bersamaan dengan hasil dari aksi tersebut.

Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		Start Point
2.		End Point
3.	 Aktivitas	Activities

4.		Fork
5.		Join
6.		Decision
7.		Swimlane

Keterangan :

1. *Start point* menunjukkan titik awal dari workflow, hanya ada satu start point dalam satu activity diagram.
2. *End point* menunjukkan titik akhir dari activity diagram, dalam satu diagram bisa terdapat lebih dari satu end point.
3. *Activity* menggambarkan sebuah pekerjaan / aktivitas dalam workflow.
4. *Fork* menunjukkan adanya percabangan secara paralel dari aktivitas.
5. *Join* menunjukkan adanya penggabungan aktivitas.
6. *Decision* mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.
7. *Swimlane* menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab terhadap suatu aktivitas tertentu.

2.8 Class Diagram

Menurut Booch (2005), *class diagram* menunjukkan sekumpulan kelas, antar muka, dan kerjasama serta hubungannya. *Class diagram* digunakan untuk memodelkan perancangan statik dari gambaran sistem. Biasanya meliputi permodelan *vocabulary* dari sistem, permodelan kerjasama, atau permodelan skema.

Class diagram dapat digunakan untuk membangun sistem yang dapat dieksekusi melalui *forward and reverse*, selain untuk penggambaran, penspesifikasian, dan pendokumentasian struktur model. *Class diagram* terdiri dari Nama Class, Atribut, Operasi/Method.

Tabel 2.5 Class Diagram (Wahono, R.S, 2003)

Nama Class
Atribut
Operasi / Method

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Public*, dapat dipanggil oleh *class* siapa saja.
2. *Private*, hanya dapat dipanggil oleh dirinya sendiri (tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan).
3. *Protected*, hanya dapat dipanggil atau diakses oleh *class* yang bersangkutan dan *class* turunannya.

Hubungan Antar Class

1. Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain. Panah *navigability* menunjukkan arah *query* antar *class*.
2. Agregasi, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas..”).
3. Pewarisan, yaitu hubungan hirarkis antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metoda *class* asalnya dan menambahkan

fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari *class* yang diwarisinya. Kebalikan dari pewarisan adalah generalisasi.

4. Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) yang di-*passing* dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang akan dijelaskan kemudian.

2.9 Sequence Diagram

Menurut Booch (2005), suatu *sequence diagram* adalah suatu diagram interaksi yang menekankan pada pengaturan waktu dari pesan-pesan. Diagram ini menampilkan sekumpulan peran dan pesan-pesan yang dikirim dan diterima oleh instansi yang memegang peranan tersebut. *Sequence diagram* menangkap objek dan *class* yang terlibat dalam skenario dan urutan pesan yang ditukar antara objek diperlukan untuk melaksanakan fungsionalitas skenario. *Sequence diagram* berasosiasi dengan *use case* selama proses pengembangan. Dalam *Unified Model Language* (UML), objek yang diberi garis bawah. Objek dapat diberi nama dengan tiga cara : (nama objek), (nama objek dan *class*) atau (hanya nama *class* (*anonymous object*)). Berikut notasi *sequence diagram* seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.94 Notasi Sequence Diagram

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

lokasi penelitian dilakukan di Wonoayu tepatnya di Desa Ketimang Wonoayu, yang beralamatkan di Desa Ketimang Kec.Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah proposal penelitian dapat persetujuan untuk dilaksanakan sampai proposal dapat persetujuan.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Dalam perancangan aplikasi pengenalan ini dibutuhkan beberapa hardware dan software serta bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatannya.

3.2.1. Alat Penelitian

a. Hardware, terdiri dari:

1. Laptop Lenovo, Core i5
2. Memori 4 GB
3. HDD 1 TB
4. Flashdisk Toshiba 32gb
5. Handphone Android
6. Mouse Logitech
7. Printer

b. Software, terdiri dari:

1. Sistem Operasi Windows 8 32-bit.
2. Android Studio
3. CorelDraw
4. Web Browser Mozilla Firefox/Google Chrome

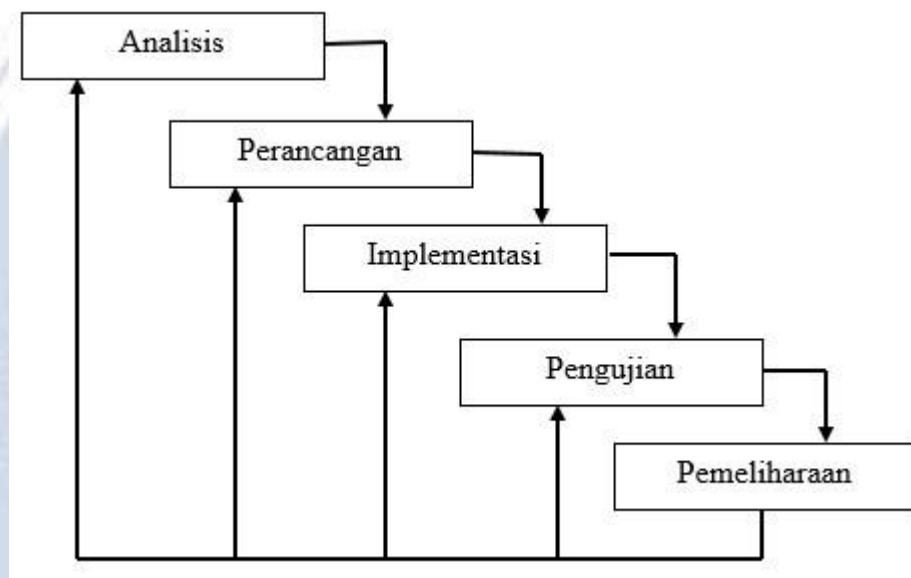
5. Microsoft Office 2016

3.2.2. Bahan Penelitian

1. Jurnal penelitian terdahulu.
2. Buku referensi tentang Android.
3. Referensi tentang objek wisata setiap kota di Jawa Timur.

3.3 Metode Waterfall

Metode aplikasi yang penulis gunakan adalah metode waterfall. Metode ini sudah digunakan secara luas untuk membangun aplikasi perangkat lunak. Waterfall yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode Waterfall

Dalam aplikasi ini, peneliti memilih metode waterfall karena metode ini memiliki kelebihan yaitu pengaplikasiannya yang mudah. Meskipun demikian, kekurangan dari penggunaan metode ini adalah ketika suatu tahap terhambat maka tahap selanjutnya tidak dapat dikerjakan dengan baik.

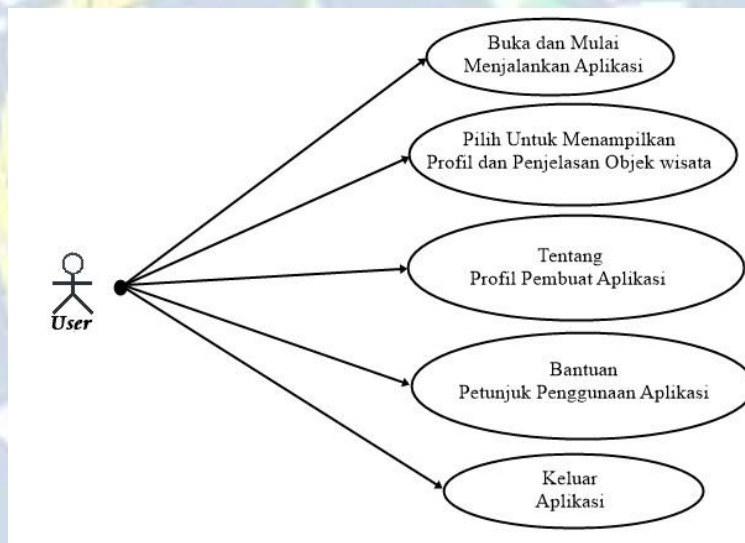
3.3.1 Analisis

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Bagian analisa ini terdiri dari atas analisis fungsional, analisis performansi, gambaran sistem dari sudut pandang user yang dinyatakan dalam use case diagram dan gambaran alur sistem. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Mampu menampilkan objek-objek wisata yang terdapat di Jawa Timur.
2. Mampu menampilkan gambar objek wisata di Jawa Timur.

3.3.2 Perancangan

Pada tahap ini, hasil sistem yang dirancang harus sesuai dengan kebutuhan sistem yang diaplikasikan pada *software* yang dibangun.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

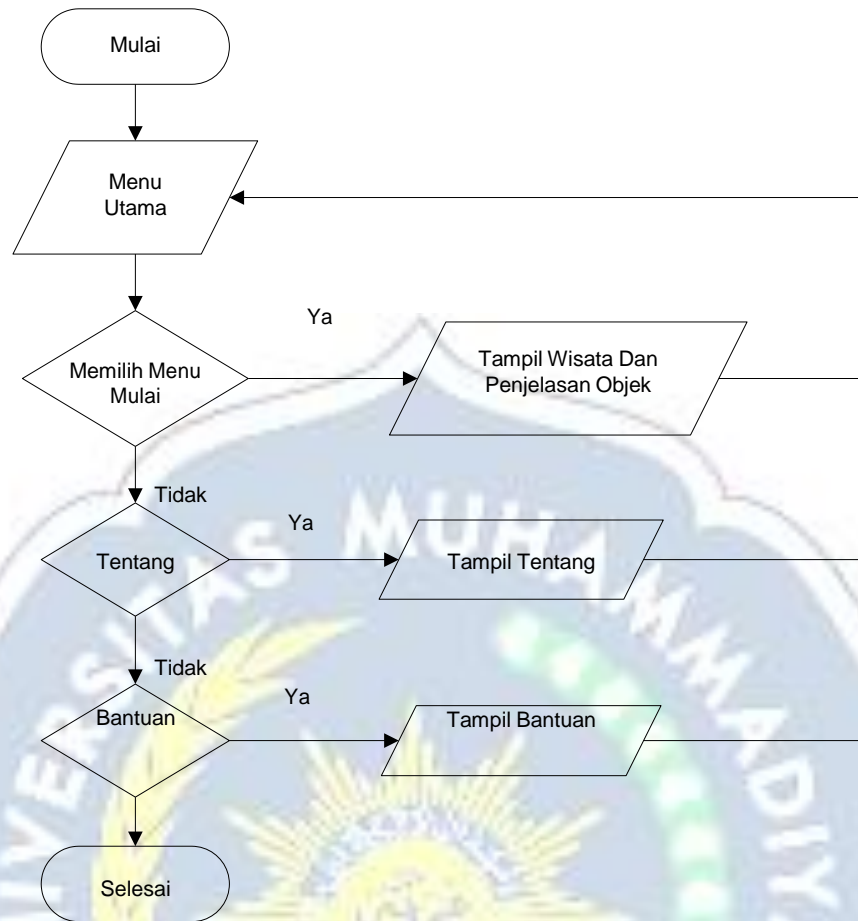
- a. Aktor adalah selaku user yang menjelaskan tentang fasilitas aplikasi pengenalan objek wisata. Aplikasi ini dapat diakses

untuk semua user atau umum. Untuk masuk ke aplikasi pengenalan objek wisata dapat mengetahui informasi-informasi tentang objek wisata yang ada di Jawa Timur.

- b. Buka dan Menjalankan Aplikasi. Untuk menu ini user langsung menjalankan aplikasi.
- c. Profil dan Penjelasan Objek Wisata. Di bagian menu ini ketika user memilih salah satu nama objek wisata maka akan muncul profil objek wisata dan penjelasan tentang objek wisata tersebut.
- d. Tentang. Menu ini menampilkan profil pembuat aplikasi.
- e. Bantuan. Bagian menu ini untuk membantu user, ketika user kesulitan untuk menggunakan aplikasi.
- f. Keluar. Menu ini jika user ingin mengakhiri atau keluar dari aplikasi ini.



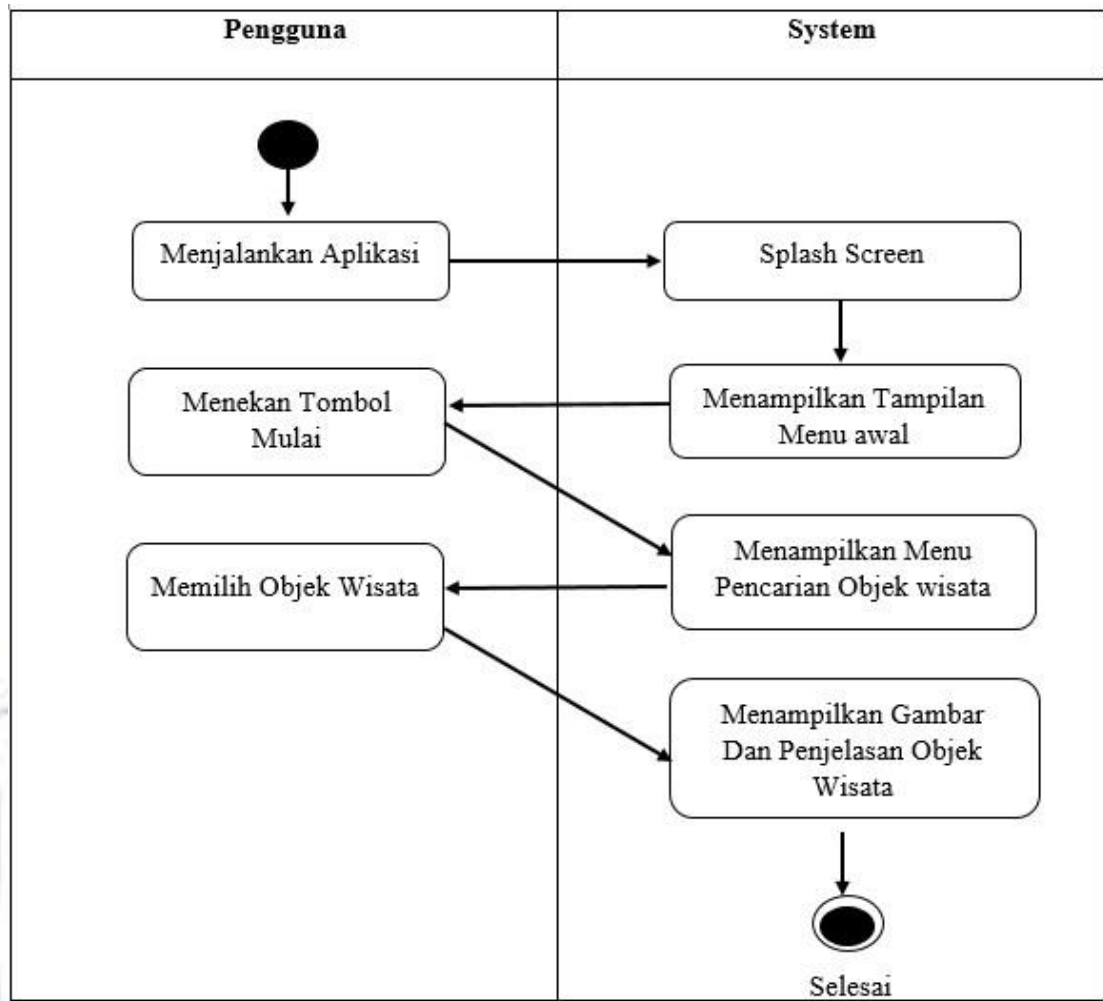
3.4. Flowchart Pembuatan Sistem



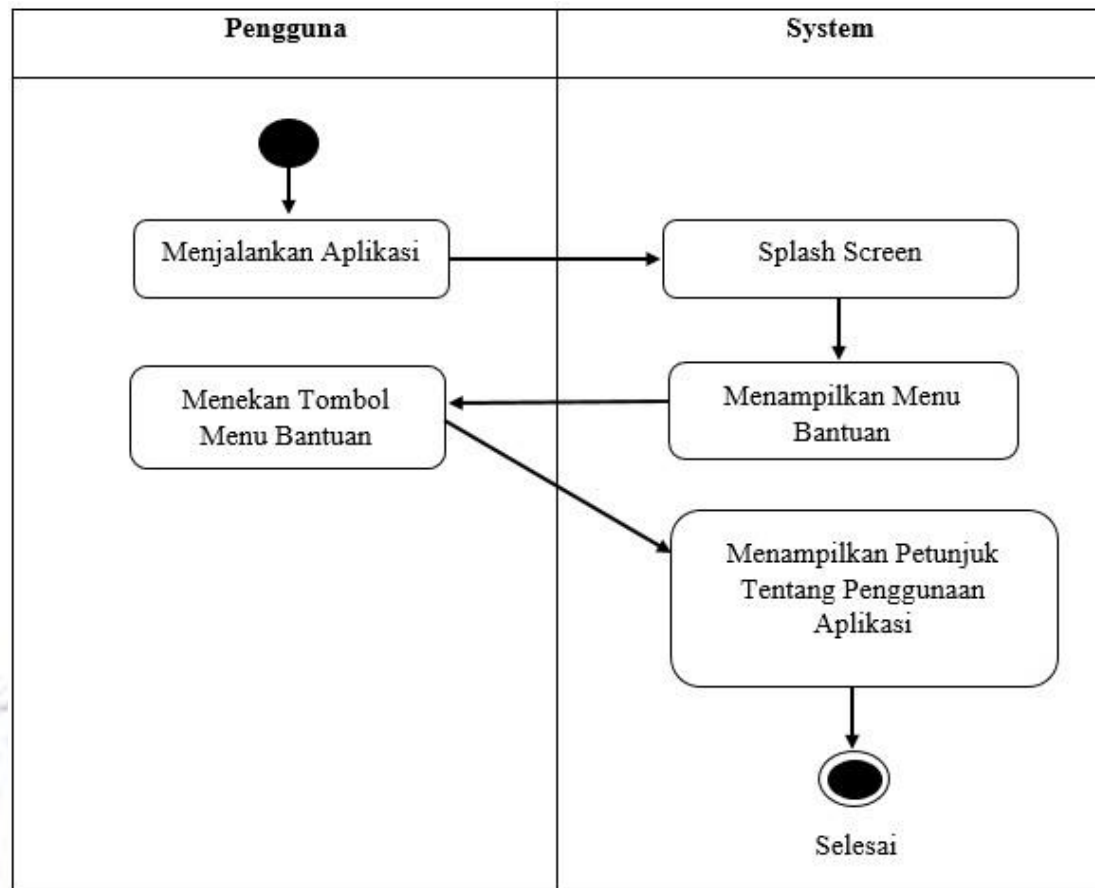
Gambar 3.3 Flowchart Sistem

3.6. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

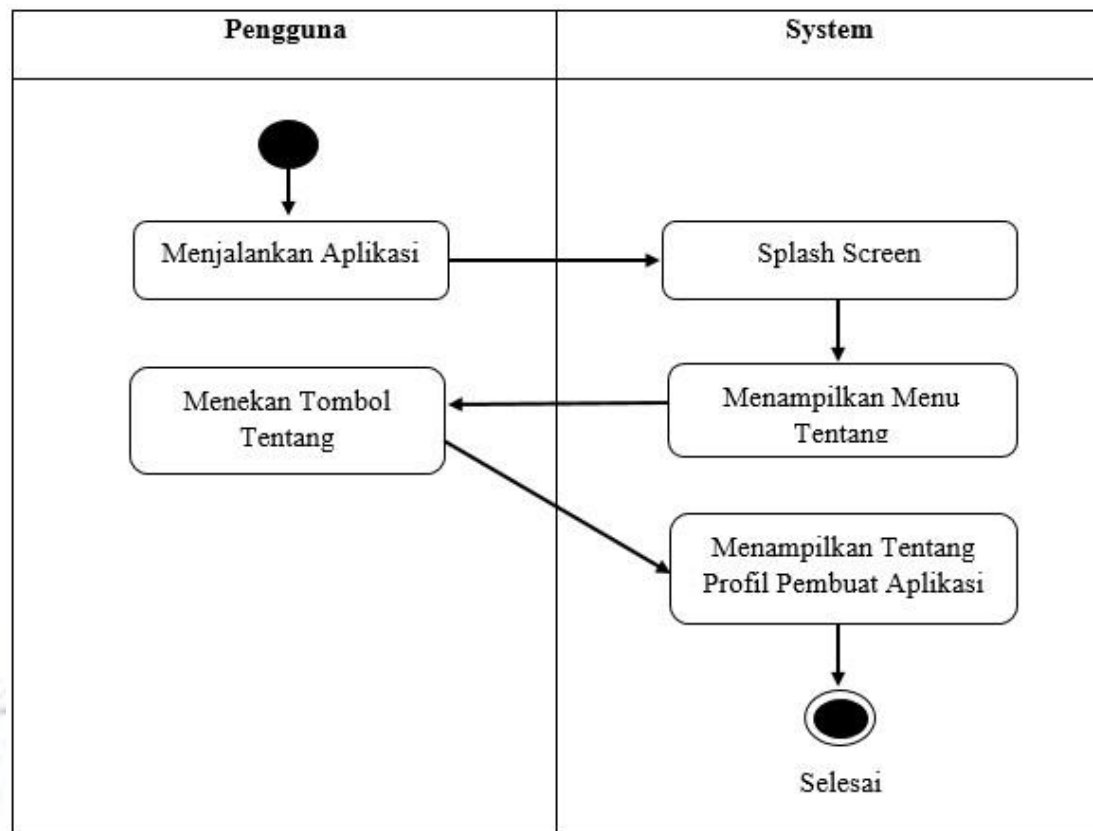


Gambar 3.4 Activity Menu Mulai



Gambar 3.5 Activity Menu Bantuan

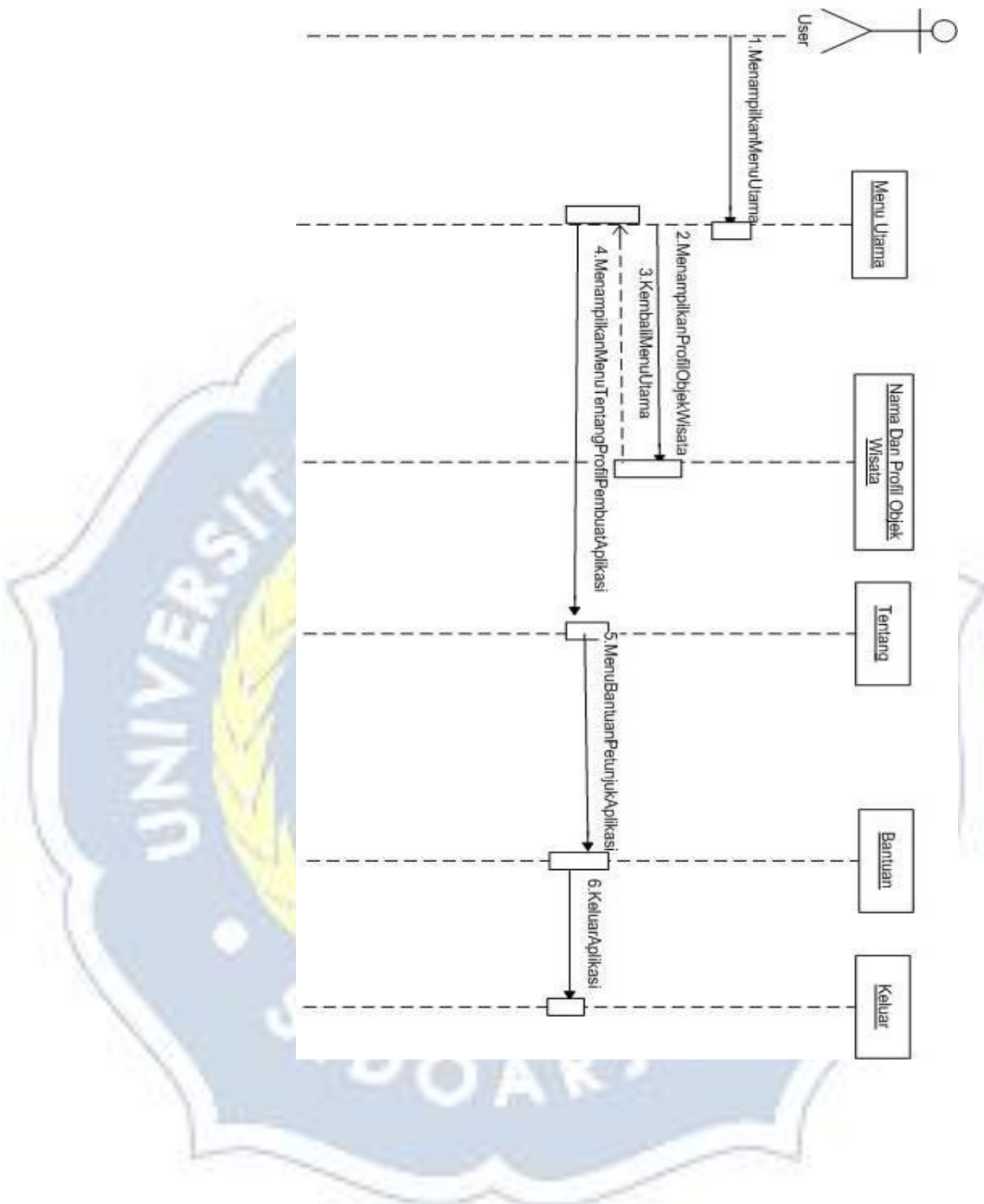




Gambar 3.6 Activity Menu Tentang



3.7 Sequence Diagram



Gambar 3.7 Sequence Diagram

3.8 Desain Interface

a. Tampilan Halaman Utama

1. Halaman utama yang terdapat gambar objek wisata yang ada di Jawa timur yang bermaksud untuk menandai bahwa aplikasi ini bersangkutan dengan objek wisata Jawa timur, serta terdapat 4 tombol yaitu : Button “Mulai” yaitu digunakan untuk memulai atau menjalankan aplikasi, kemudian button “Bantuan” yang berisi tentang informasi cara penggunaan aplikasi, selanjutnya button “ Keluar” yaitu digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Utama

b. Tampilan Halaman Menu Kota Wisata

Pada halaman ini menampilkan menu kota wisat yang terdapat objek wisata yang ada di jawa timur.



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Daftar Kota wisata

c. Tampilan Halaman Menu Tempat Wisata

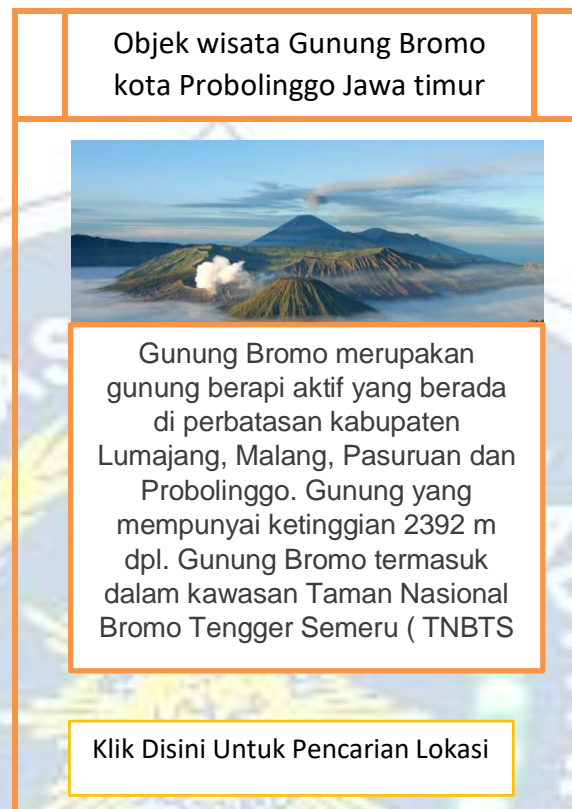
Pada halaman ini menampilkan halaman menu tempat wisata di setiap kota yang ada di Jawa Timur.



Gambar 3.10 Tampilan Menu Tempat Wisata

d. Tampilan Menu Penjelasan Objek Wista

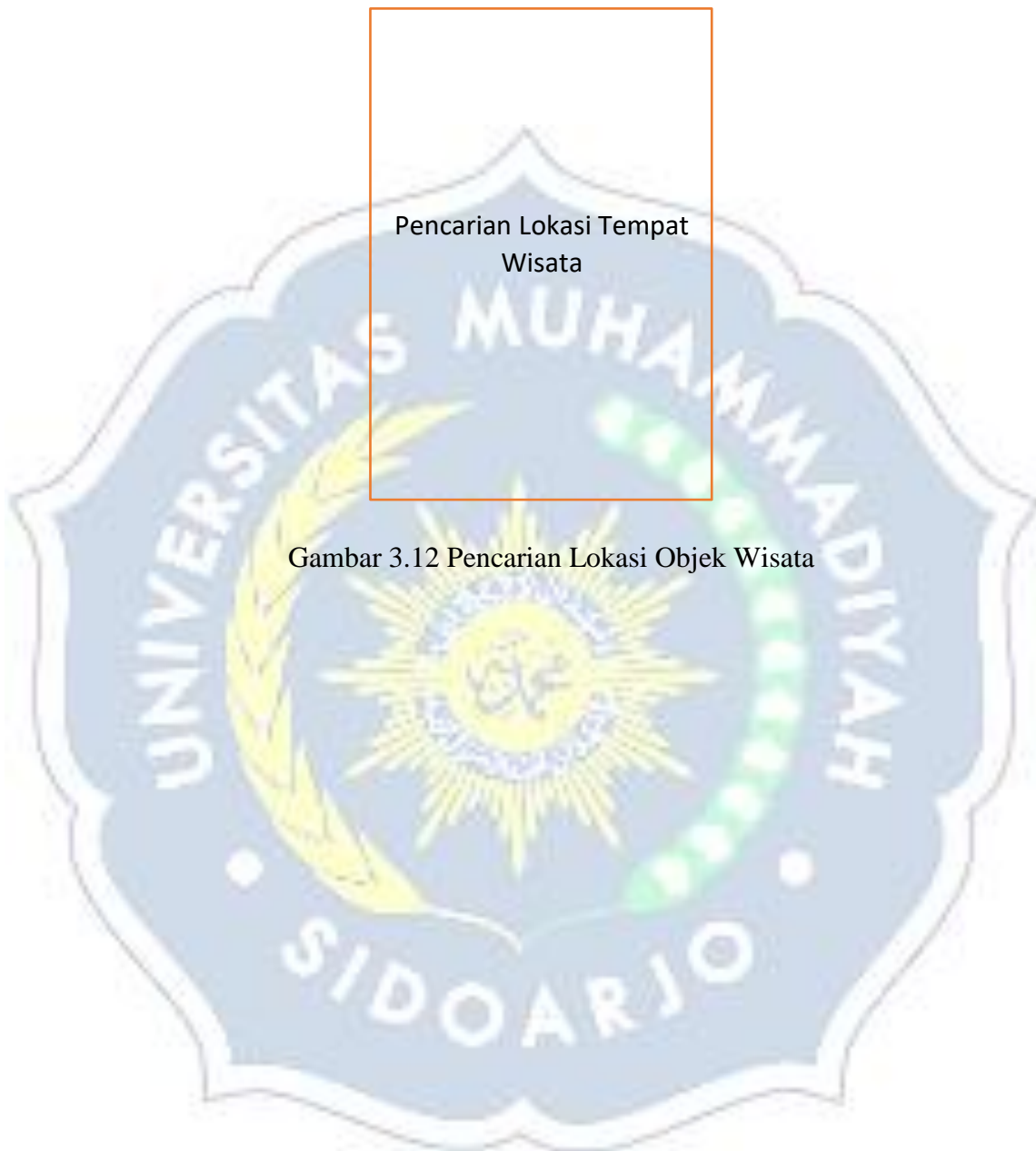
Setelah memilih salah satu nama wisata di salah satu kota, maka akan muncul gambar objek wisata beserta penjelasan singkat tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan penjelasan Objek Wisata

e. Tampilan Pencarian Lokasi Objek Wisata

pada halaman ini yang digunakan untuk pencarian lokasi objek wisata yang ada di Jawa Timur.



f. Tampilan Halaman Menu Bantuan

Halaman menu bantuan yang berisi tentang informasi atau cara untuk penggunaan aplikasi.



Gambar 3.13 Tampilan Halaman Menu Bantuan

g. Tampilan Halaman Menu Tentang

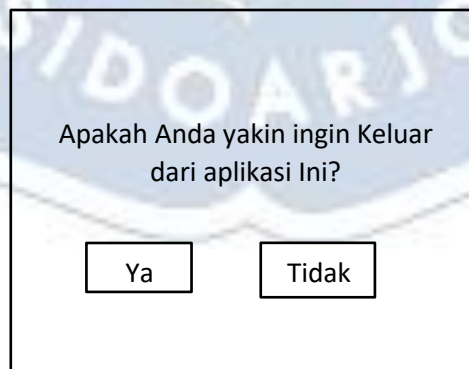
Pada halaman ini yang berisi tentang profil pembuat aplikasi.



Gambar 3.14 Tampilan Halaman Menu Tentang

h. Tampilan Halaman Menu Keluar

Halaman ini merupakan tampilan menu keluar aplikasi



Gambar 3.15 Tampilan Halaman Menu Keluar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada bagian ini merupakan bagian dari penelitian program, setelah melakukan percobaan pada Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur :

1. Hasil dari penelitian ini adalah membangun sebuah Aplikasi Pengenalan Objek Wisata ini agar bisa lebih mudah dan lebih cepat saat mencari informasi tentang objek wisata yang ada di Jawa Timur. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dari aplikasi ini dapat dijadikan media pendukung dalam sebuah informasi dan promosi objek wisata kepada semua kalangan baik dewasa maupun remaja.
2. Media teknologi informasi ini yang dapat membangun dalam kemajuan pengenalan objek wisata di Jawa Timur ini lebih efisien untuk diinformasikan. Pengenalan Objek Wisata ini menyediakan informasi dan pencarian lokasi wisata yang sangat mudah.

4.2. Implementasi Pembelajaran

4.2.1. Desain Antar Muka Halaman Utama

Pada halaman utama ini berisi 4 tombol yaitu:

- a. Mulai : digunakan untuk menggunakan atau mengoperasikan aplikasi.
- b. Bantuan : ketika pengguna memilih menu bantuan, maka akan menampilkan cara penggunaan aplikasi.
- c. Tentang : dalam menu tentang ini berisi informasi tentang profil pembuat aplikasi.
- d. Keluar : apabila pengguna memilih menu keluar, maka akan keluar dari aplikasi.



Gambar 4.1 *Tampilan Utama*

Tampilan halaman utama pada Gambar 4.1 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 3.8.

Source Code 4.1 Tampilan Utama

Source code ini merupakan hasil dari tampilan halaman utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    final Context context = this;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        Button button = (Button) findViewById(R.id.button);
        button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent keli = new Intent(MainActivity.this,
                KotaActivity.class);
                startActivity(keli);
            }
        });

        Button button2 = (Button) findViewById(R.id.button2);

        button2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View arg0) {
```

```

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);

        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Bantuan");

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage(">> Pilih Menu Mulai Untuk
Memilih Kota Yang Ada Tempat Wisata Yang Dituju.\n" +
            ">> Selanjutnya Pilih Wisata
Yang Dituju.\n" +
            ">> Pilih Menu Tentang Untuk
Melihat Profil Pembuat Aplikasi.\n" +
            ">> Klik Tombol Home Atau Back
Untuk Kembali Dan Keluar Aplikasi.\n" +
            "\n" +
            "Copyright(C) 2018 Yudik\n")
            .setCancelable(false)
            .setNegativeButton("Ok, Saya Mengerti",
new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
just close
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
});

Button btn1 = (Button) findViewById(R.id.button3);
btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);

        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata
Jatim");

```



```

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Copyright (C) 2018 by
Yudik\n" +
                                "=====\n" +
                                "\n" +
                                "\n" +
                                "APLIKASI PENGENALAN OBJEK
WISATA DIJAWA TIMUR\n" +
                                "\n" +
                                "Nama    :   Yudik Setiawan\n" +
                                "Nim      :   131080200071\n"
+
                                "\n" +
                                "FAKULTAS TEKNIK\n" +
                                "\n" +
                                "TEKNIK INFORMATIKA\n" +
                                "\n" +
                                "UNIVERSITSA MUHAMMADIYAH\n" +
                                "SIDOARJO\n" +
                                "2018")
            .setCancelable(false)
            .setNegativeButton("Ok", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
just close
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
});

Button button4 = (Button) findViewById(R.id.button4);

// add button listener
button4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);
        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata Jawa
Timur");

```

```

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Apakah Sampean Ingin Keluar
Dari Aplikasi?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Enggh", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
close
                    // current activity
                    MainActivity.this.finish();
                }
            })
            .setNegativeButton("Emmo", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
just close
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
    });
}

    public void onBackPressed(){
        final AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
        builder.setMessage("Apakah anda yakin ingin keluar ?");
        builder.setCancelable(true);
        builder.setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
                dialogInterface.cancel();
            }
        });

        builder.setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
                finish();
            }
        });
    });
}

```

```

AlertDialog alertDialog = builder.create();

```

```

        alertDialog.show();

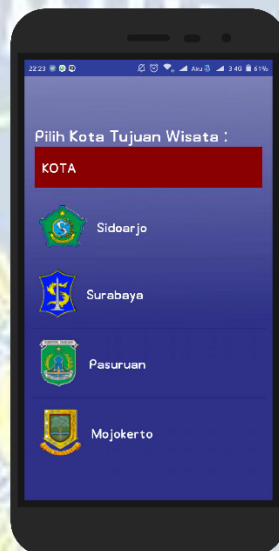
    }

}

```

4.2.2. Desain Antar Muka Halaman Menu Kota Wisata

Pada Halaman menu kota wisata terdapat menu pilihan kota tujuan wisata.



Gambar 4.2 *Tampilan Menu kota Wisata*

Tampilan menu kota wisata pada Gambar 4.2 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.9.

Source Code 4.2 Tampilan Menu Kota Wisata

Source code ini merupakan hasil dari tampilan menu kota wisata seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.2.

```

public class KotaActivity extends AppCompatActivity {

    ListView listView;

```



```

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_kota);

    Fruit weather_data[] = new Fruit[]
    {
        new Fruit(R.drawable.sda, "Sidoarjo"),
        new Fruit(R.drawable.sby, "Surabaya"),
        new Fruit(R.drawable.pas, "Pasuruan"),
        new Fruit(R.drawable.moj, "Mojokerto"),
        new Fruit(R.drawable.gres, "Gresik"),
        new Fruit(R.drawable.ked, "Kediri"),
        new Fruit(R.drawable.jem, "Jember"),
        new Fruit(R.drawable.sda, "Blitar"),
        new Fruit(R.drawable.mal, "Malang"),
        new Fruit(R.drawable.lam, "Lamongan"),
        new Fruit(R.drawable.bany,
"Banyuwangi"),
        new Fruit(R.drawable.pac, "Pacitan"),
        new Fruit(R.drawable.tub, "Tuban"),
        new Fruit(R.drawable.tul, "Tulungagung")
    };

    FruitAdapter adapter = new FruitAdapter(this,
        R.layout.listview_item_row, weather_data);

    listView = (ListView) findViewById(R.id.list1);

    listView.setAdapter(adapter);
    listView.setOnItemClickListener(new
    AdapterView.OnItemClickListener() {
        @Override          public void
onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int position, long
id) {
            int itemPosition = position;

            switch (itemPosition) {
                case 0:
                    Intent a = new Intent(KotaActivity.this,
SidoarjoActivity.class);
                    startActivity(a);
                    break;

                case 1:
                    Intent b = new Intent(KotaActivity.this,
SurabayaActivity.class);
                    startActivity(b);
                    break;

                case 2:
                    Intent c = new Intent(KotaActivity.this,
PasuruanActivity.class);
                    startActivity(c);
                    break;

                case 3:
                    Intent d = new Intent(KotaActivity.this,

```

```

MojokertoActivity.class);
                startActivity(d);
                break;

            case 4:
                Intent e = new Intent(KotaActivity.this,
GresikActivity.class);
                startActivity(e);
                break;

            case 5:
                Intent f = new Intent(KotaActivity.this,
KediriActivity.class);
                startActivity(f);
                break;

            case 6:
                Intent g = new Intent(KotaActivity.this,
JemberActivity.class);
                startActivity(g);
                break;

            case 7:
                Intent h = new Intent(KotaActivity.this,
BlitarActivity.class);
                startActivity(h);
                break;

            case 8:
                Intent i = new Intent(KotaActivity.this,
MalangActivity.class);
                startActivity(i);
                break;

            case 9:
                Intent j = new Intent(KotaActivity.this,
LamonganActivity.class);
                startActivity(j);
                break;

            case 10:
                Intent k = new Intent(KotaActivity.this,
BanyuwangiActivity.class);
                startActivity(k);
                break;

            case 11:
                Intent l = new Intent(KotaActivity.this,
PacitanActivity.class);
                startActivity(l);
                break;

            case 12:
                Intent m = new Intent(KotaActivity.this,
TubanActivity.class);
                startActivity(m);
                break;

            case 13:
                Intent n = new Intent(KotaActivity.this,
TulungagungActivity.class);
                startActivity(n);

```

```

        break;
    }
    });
}
}

```

4.2.3 Desain Tampilan Menu Tempat Wisata

Tampilan menu tempat wisata yang berisi menu pilihan tempat wisata yang akan dituju.



Gambar 4.3 *Tampilan menu Tempat Wisata*

Tampilan menu tempat wisata pada Gambar 4.3 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.10.

Source Code 4.3 Tampilan Menu Tempat Wisata

Souerce code ini merupakan hasil dari tampilan menu tempat wisata seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.


```

public class SidoarjoActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_sidoarjo);

        Button button8 = (Button) findViewById(R.id.button8);
        button8.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent keli = new Intent(SidoarjoActivity.this,
PSarinaActivity.class);
                startActivity(keli);
            }
        });

        Button button9 = (Button) findViewById(R.id.button9);
        button9.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent keli2 = new Intent(SidoarjoActivity.this,
LLapindoActivity.class);
                startActivity(keli2);
            }
        });

        Button button10 = (Button) findViewById(R.id.button10);
        button10.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent keli3 = new Intent(SidoarjoActivity.this,
CPariActivity.class);
                startActivity(keli3);
            }
        });
    }
}

```

4.2.4 Desain Tampilan Penjelasan Objek Wisata

Tampilan penjelasan objek wisata yang berisi tentang informasi dan profil objek wisata yang ada di Jawa Timur.



Gambar 4.4 Tampilan Penjelasan Objek Wisata

Tampilan penjelasan objek wisata pada Gambar 4.4 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.11.

Source Code 4.4 Penjelasan Objek Wisata

Source code ini merupakan hasil dari tampilan penjelasan objek wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4.

```
public class PSarinaActivity extends AppCompatActivity {

    Button pindah;
    MediaPlayer soundbackground;
    MediaPlayer Soundbackground = null;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```

super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.activity_psarina);

pindah = (Button) findViewById(R.id.button11);
pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(PSarinaActivity.this,
MapsPSarina.class);
        startActivity(intent);
    }
});

soundbackground = MediaPlayer.create(this,
R.raw.psarina);

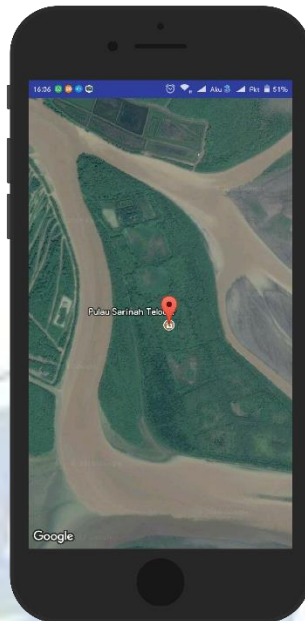
soundbackground.setLooping(false);
soundbackground.setVolume(1,1);
soundbackground.start();
}

@Override
public void onBackPressed() {
    super.onBackPressed();
    if (soundbackground !=null)
        soundbackground.stop();
    super.onBackPressed();
}
}

```

4.2.5 Desain Tampilan Pencarian Lokasi

Pada tampilan pencarian lokasi ini agar pengguna lebih mudah untuk mengunjungi tempat wisata yang ada di Jawa Timur.



Gambar 4.5 *Tampilan Pencarian Lokasi*

Tampilan pencarian lokasi pada Gambar 4.5 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 3.12.

Source Code 4.5 Tampilan Pencarian Lokasi

Source code ini merupakan hasil dari tampilan pencarian lokasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5.

```
public void onMapReady(GoogleMap googleMap) {
    mMap = googleMap;

    mMap.setMapType(GoogleMap.MAP_TYPE_HYBRID);

    // Add a marker in Sydney and move the camera
    LatLng wisata = new LatLng(-7.571612, 112.873534);
    mMap.addMarker(new
    MarkerOptions().position(wisata).title("Pulau Sarinah"));

    mMap.moveCamera(CameraUpdateFactory.newLatLngZoom(wisata, 18));
    if (ActivityCompat.checkSelfPermission(this,
    Manifest.permission.ACCESS_FINE_LOCATION) !=
    PackageManager.PERMISSION_GRANTED &&
    ActivityCompat.checkSelfPermission(this,
    Manifest.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION) !=
    PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
        // TODO: Consider calling
        //    ActivityCompat#requestPermissions
        // here to request the missing permissions, and then
```

```

overriding
    // public void onRequestPermissionsResult(int
requestCode, String[] permissions,
    //                                     int[]
grantResults)
    // to handle the case where the user grants the
permission. See the documentation
    // for ActivityCompat#requestPermissions for more
details.
    return;

    }

    mMap.setMyLocationEnabled(true);
}
}

```

4.2.6 Desain Antar Muka Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan ini yang berisi sekilas info cara penggunaan aplikasi.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan pada Gambar 4.6 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.13.


```

dialog, int id) {
    // if this button is clicked,
    just close
    // the dialog box and do nothing
    dialog.cancel();

    }
    });

    // create alert dialog
    AlertDialog alertDialog =
    alertDialogBuilder.create();
    // show it
    alertDialog.show();
    }
    });

    Button btn1 = (Button) findViewById(R.id.button3);
    btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View arg0) {

            AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
            AlertDialog.Builder(
                context);
            // set title
            alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata
Jatim");

            // set dialog message
            alertDialogBuilder
                .setMessage("Copyright (C) 2018 by
Yudik\n" +
                "=====\n" +
                "\n" +
                "\n" +
                "APLIKASI PENGENALAN OBJEK
WISATA DIJAWA TIMUR\n" +
                "\n" +
                "Nama : Yudik Setiawan\n" +
                "Nim : 131080200071\n"
                +
                "\n" +
                "FAKULTAS TEKNIK\n" +
                "\n" +
                "TEKNIK INFORMATIKA\n" +
                "\n" +
                "UNIVERSITSA MUHAMMADIYAH\n" +
                "SIDOARJO\n" +
                "2018")
                .setCancelable(false)
                .setNegativeButton("Ok", new
                DialogInterface.OnClickListener() {

```

```

        public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
            // if this button is clicked,
            // the dialog box and do nothing
            dialog.cancel();
        }
    });

    // create alert dialog
    AlertDialog alertDialog =
AlertDialogBuilder.create();
    // show it
    alertDialog.show();
}
});

Button button4 = (Button) findViewById(R.id.button4);

// add button listener
button4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);
        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata Jawa
Timur");

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Apakah Sampean Ingin Keluar
Dari Aplikasi?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Enggh", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
                    // current activity
                    MainActivity.this.finish();
                }
            })
            .setNegativeButton("Emmo", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            })
    }
});

```

```

        });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
    });
}

public void onBackPressed(){
    final AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
    builder.setMessage("Apakah anda yakin ingin keluar ?");
    builder.setCancelable(true);
    builder.setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            dialogInterface.cancel();
        }
    });

    builder.setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            finish();
        }
    });

    AlertDialog alertDialog = builder.create();
    alertDialog.show();
}
}

```

4.2.7 Desain Antar Muka Tampilan Menu Tentang

Tampilan menu tentang yang berisi tentang profil pembuat aplikasi.



Gambar 4.7 *Tampilan Menu Tentang*

Tampilan menu tentang pada Gambar 4.7 diatas, merupakan hasil implementasi dari Gambar 3.14.

Source Code 4.7 Tampilan Menu Tentang

Source code ini merupakan hasil dari tampilan menu tentang seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7.

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    final Context context = this;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        Button button = (Button) findViewById(R.id.button);
        button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent keli = new Intent(MainActivity.this,
                KotaActivity.class);
                startActivity(keli);
            }
        });
    }
}
```

```

    });

    Button button2 = (Button) findViewById(R.id.button2);

    button2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View arg0) {

            AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
            AlertDialog.Builder(
                context);

            // set title
            alertDialogBuilder.setTitle("Bantuan");

            // set dialog message
            alertDialogBuilder
                .setMessage(">> Pilih Menu Mulai Untuk
Memilih Kota Yang Ada Tempat Wisata Yang Dituju.\n" +
                ">> Selanjutnya Pilih Wisata
Yang Dituju.\n" +
                ">> Pilih Menu Tentang Untuk
Melihat Profil Pembuat Aplikasi.\n" +
                ">> Klik Tombol Home Atau Back
Untuk Kembali Dan Keluar Aplikasi.\n" +
                "\n" +
                "Copyright(C) 2018 Yudik\n")
                .setCancelable(false)
                .setNegativeButton("Ok, Saya Mengerti",
new DialogInterface.OnClickListener() {
                    public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {

                        // if this button is clicked,
                        // the dialog box and do nothing
                        dialog.cancel();

                    }
                });

            // create alert dialog
            AlertDialog alertDialog =
            alertDialogBuilder.create();
            // show it
            alertDialog.show();

        }
    });

    Button btn1 = (Button) findViewById(R.id.button3);

    btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View arg0) {

```

```

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);
        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata
Jatim");

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Copyright (C) 2018 by
Yudik\n" +
                        "=====\n" +
                        "\n" +
                        "\n" +
                        "APLIKASI PENGENALAN OBJEK
WISATA DIJAWA TIMUR\n" +
                        "\n" +
                        "Nama    :   Yudik Setiawan\n" +
                        "Nim      :   131080200071\n"
+
                        "\n" +
                        "FAKULTAS TEKNIK\n" +
                        "\n" +
                        "TEKNIK INFORMATIKA\n" +
                        "\n" +
                        "UNIVERSITSA MUHAMMADIYAH\n" +
                        "SIDOARJO\n" +
                        "2018")
            .setCancelable(false)
            .setNegativeButton("Ok", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
just close
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
});

Button button4 = (Button) findViewById(R.id.button4);

// add button listener
button4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View arg0) {

```



```

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);
        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata Jawa
Timur");

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Apakah Sampean Ingin Keluar
Dari Aplikasi?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Enggh", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
close
                    // current activity
                    MainActivity.this.finish();
                }
            })
            .setNegativeButton("Emmo", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
just close
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            });

        // create alert dialog
        AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
        // show it
        alertDialog.show();
    }
});

public void onBackPressed(){
    final AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
    builder.setMessage("Apakah anda yakin ingin keluar ?");
    builder.setCancelable(true);
    builder.setNegativeButton("Tidak",new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            dialogInterface.cancel();
        }
    });
}

```

```

        builder.setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
                finish();
            }
        });

        AlertDialog alertDialog = builder.create();
        alertDialog.show();

    }
}

```

4.2.8 Desain Antar Muka Menu Keluar

Tampilan menu keluar digunakan untuk apabila pengguna ingin keluar dari aplikasi.



Gambar 4.8 *Tampilan Menu Keluar*

Tampilan menu keluar pada Gambar 4.8 diatas, merupakan hasil implementasi dari rancangan Gambar 3.15.


```

dialog, int id) {
    // if this button is clicked,
    just close
    // the dialog box and do nothing
    dialog.cancel();

    }
    });

    // create alert dialog
    AlertDialog alertDialog =
    alertDialogBuilder.create();
    // show it
    alertDialog.show();
    }
    });

    Button btn1 = (Button) findViewById(R.id.button3);
    btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View arg0) {

            AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
            AlertDialog.Builder(
                context);
            // set title
            alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata
Jatim");

            // set dialog message
            alertDialogBuilder
                .setMessage("Copyright (C) 2018 by
Yudik\n" +
                "=====\n" +
                "\n" +
                "\n" +
                "APLIKASI PENGENALAN OBJEK
WISATA DIJAWA TIMUR\n" +
                "\n" +
                "Nama : Yudik Setiawan\n" +
                "Nim : 131080200071\n"
                +
                "\n" +
                "FAKULTAS TEKNIK\n" +
                "\n" +
                "TEKNIK INFORMATIKA\n" +
                "\n" +
                "UNIVERSITSA MUHAMMADIYAH\n" +
                "SIDOARJO\n" +
                "2018")
                .setCancelable(false)
                .setNegativeButton("Ok", new
                DialogInterface.OnClickListener() {

```

```

        public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
            // if this button is clicked,
            // the dialog box and do nothing
            dialog.cancel();
        }
    });

    // create alert dialog
    AlertDialog alertDialog =
AlertDialogBuilder.create();
    // show it
    alertDialog.show();
}
});

Button button4 = (Button) findViewById(R.id.button4);

// add button listener
button4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View arg0) {

        AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new
AlertDialog.Builder(
            context);
        // set title
        alertDialogBuilder.setTitle("Objek Wisata Jawa
Timur");

        // set dialog message
        alertDialogBuilder
            .setMessage("Apakah Sampean Ingin Keluar
Dari Aplikasi?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Enggh", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
                    // current activity
                    MainActivity.this.finish();
                }
            })
            .setNegativeButton("Emmo", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface
dialog, int id) {
                    // if this button is clicked,
                    // the dialog box and do nothing
                    dialog.cancel();
                }
            })
    }
});

```

```

    });

    // create alert dialog
    AlertDialog alertDialog =
alertDialogBuilder.create();
    // show it
    alertDialog.show();
    }
    });
}

public void onBackPressed(){
    final AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
    builder.setMessage("Apakah anda yakin ingin keluar ?");
    builder.setCancelable(true);
    builder.setNegativeButton("Tidak", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            dialogInterface.cancel();
        }
    });

    builder.setPositiveButton("Iya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface,
int i) {
            finish();
        }
    });

    AlertDialog alertDialog = builder.create();
    alertDialog.show();

}
}

```

4.3. Uji coba Aplikasi dan Kuisisioner

Pengujian dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian aplikasi dengan menggunakan media kuisisioner. Dari hasil kuisisioner tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

Pengujian dilakukan terhadap beberapa pengguna aplikasi dengan menggunakan kuisioner. Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari pengguna terhadap aplikasi ini, telah tersebar kuisioner kepada 10 responden. Kuisioner ini disebarakan menggunakan Teknik sampling yaitu Simple Random Sampling yang disebarakan kepada beberapa pengguna. Dari hasil kuisioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat ditarik kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Berikut adalah pertanyaan dan hasil kuisioner yang telah dibagikan dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{P}{Q} \times 100 \%$$

Keterangan:

Y = Nilai presentase

P = Banyaknya jawaban responden pada tiap pertanyaan

Q = Jumlah responden

Berikut ini adalah hasil presentase masing-masing nilai jawaban kuisioner yang diujikan kepada 10 responden dan telah dihitung dengan rumus.

1. Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?

Tabel 4.1 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 1

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

2. Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?

Tabel 4.2 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 2

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	3	30%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	1	10%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

3. Apakah aplikasi nyaman digunakan?

Tabel 4.3 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 3

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	3	30%
Setuju	7	70%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

4. Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?

Tabel 4.4 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 4

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

5. Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?

Tabel 4.5 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 5

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	2	20%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	2	20%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

6. Apakah aplikasi ini mudah dioperasikan?

Tabel 4.6 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 6

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	2	20%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	2	20%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

7. Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?

Tabel 4.7 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 7

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	60%
Setuju	4	40%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

8. Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik?

Tabel 4.8 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 8

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	4	40%
Setuju	6	60%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

9. Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?

Tabel 4.9 Jawaban kuisioner untuk pertanyaan nomor 9

Jawaban	Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	50%
Setuju	5	50%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total Responden	10	100%

Dari jawaban responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat mudah dimengerti, sesuai kebutuhan, dan diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat membantu pengguna yang ingin mengetahui informasi objek wisata yang ada di jawa timur.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini mengenai Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur ini ada beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Penulis berpendapat bahwa dengan adanya aplikasi ini *user* dapat mempermudah mencari informasi-informasi objek wisata yang ada di Jawa Timur.
2. Pengguna juga dapat menggunakan GPS untuk pencarian lokasi tempat wisata yang telah *user* tentukan.

5.2. Saran

Skripsi yang penulis kerjakan tentu masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan, sistem dan teori yang digunakan. Oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan :

1. Pembuatan materi pembelajaran yang kurang maksimal.
2. Masih adanya kekurangan dalam aplikasi ini yaitu kurang maksimalnya akses GPS. Mungkin pengembangan aplikasi ini bisa mengembangkan aplikasi yang lebih sempurna.

Bagi para pembaca semoga hasil sistem ini dapat bermanfaat. Mengingat masih banyak kekurangan maka saran untuk kedepannya mungkin bisa dikembangkan untuk menjadi sistem yang lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kovalevdseno Al Fajar Amiton, KM. Syarif Haryana, dan Rohmat Nur Ibrahim. 2013. Pengembangan Aplikasi Belajar Menulis Alfabet Dan Angka Untuk *Perangkat Mobile Berbasis Android Dan IOS Menggunakan Framework COCOS2*. STMIK Mardira Indonesia, Bandung: Jurnal Computech & Bisnis. Vol. 7, No. 1.
- [2] Mulyadi, ST. 2010. Membuat Aplikasi untuk Android. Multimedia Center Publishing, Yogyakarta
- [3] Nazruddin Safaat H. 2011. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan
- [4] ANDI, Yogyakarta Benny Hermawan. 2004. Menguasai Java 2 dan ObjectOriented Programming. ANDI, Yogyakarta.
- [5] Agus Tria Pradnyana Udayana, I Made Agus Irawan, I Made Gede Iryana. 2015. Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha Bali, Singaraja: Jurnal KARMAPATI. Vol. 5, No. 1.
- [6] Yusuf Hasym Maghfuri, Kodrat Iman Satoto. 2016. Aplikasi Panduan Wisata Kota Kudus Menggunakan Perangkat Bergerak Berbasis Android. Kampus Udip Tembalag, Semarang, Indonesia: Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer
- [7] Indonesia. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. *Studi Kasus Tempat Wisata*. Jawa timur:Author, 2015

LAMPIRAN

6.1 Lampiran Source Code Tampilan Utama

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"

    tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.MainActivity">

    <ViewFlipper android:id="@+id/flipper1"
        android:layout_width="500dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:autoStart="true"
        android:flipInterval="3000"
        android:inAnimation="@android:anim/fade_in"
        android:outAnimation="@android:anim/fade_out">

        <ImageView android:id="@+id/imageView"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g1" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView2"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g2" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView3"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g3" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView4"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g4" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView5"
            android:layout_width="362dp"
```

```

        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g5" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g6" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g7" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g8" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g9" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g10" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g11" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g12" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g13" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g14" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g5" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g16" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g17" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g18" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g19" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g20" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g21" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"

```

```

        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g22" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g23" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g24" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g25" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g26" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g27" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g28" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g29" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"

```



```

        app:srcCompat="@drawable/g30" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g31" />

    </RelativeLayout>

```

6.2 Lampiran Source Code Tampilan Menu Kota Wisata

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg5"
    android:orientation="vertical"
    android:weightSum="1">

    <!-- menampilkan daftar negara denga widget textview -->

    <TextView android:id="@+id/textView3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_above="@+id/txtHeader"
        android:layout_alignLeft="@+id/txtHeader"
        android:layout_alignStart="@+id/txtHeader"
        android:text="Pilih Kota Tujuan Wisata :"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="27sp"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView android:id="@+id/txtHeader"
        android:layout_width="330dp"
        android:layout_height="60dp"
        android:layout_above="@+id/list1"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:background="#8B0000"
        android:gravity="center_vertical"
        android:padding="10dp"
        android:text="KOTA"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="22dp"
        android:textStyle="bold" />

    <ListView
        android:id="@+id/list1"

```

```

        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="400dp"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentStart="true"
        android:layout_marginBottom="54dp"
        android:layout_weight="0.87"
        android:cacheColorHint="#00000000"
        android:padding="10dp"
        android:textAlignment="center"
        android:textSize="18dp"
        android:textStyle="bold">

    </ListView>

</RelativeLayout>

```

6.3 Lampiran Source Code Tampilan Menu Tempat Wisata

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg4"

    tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.SidoarjoActivit
y">

    <Button android:id="@+id/button8"
        android:layout_width="340dp"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="142dp"
        android:background="@drawable/btn"
        android:text="PULAU SARINA"
        android:textColor="@android:color/background_light"
        android:textSize="18sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button android:id="@+id/button9"
        android:layout_width="340dp"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_marginTop="11dp"
        android:background="@drawable/btn"
        android:text="LUMPUR LAPINDO"
        android:textColor="@android:color/background_light"
        android:textSize="18sp"
        android:textStyle="bold"

```

```

        android:layout_below="@+id/button8"
        android:layout_alignLeft="@+id/button8"
        android:layout_alignStart="@+id/button8" />

        <Button android:id="@+id/button10"
            android:layout_width="340dp"
            android:layout_height="70dp"
            android:background="@drawable/btn"
            android:text="CANDI PARI"
            android:textColor="@android:color/background_light"
            android:textSize="18sp"
            android:textStyle="bold"
            android:layout_marginTop="12dp"
            android:layout_below="@+id/button9"
            android:layout_alignLeft="@+id/button9"
            android:layout_alignStart="@+id/button9" />

    </RelativeLayout>

```

6.4 Lampiran Source Code Penjelasan Objek Wisata

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg3"

    tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.PSarinaActivity"
    ">

    <ImageView android:id="@+id/imageView8"
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:layout_marginTop="39dp"
        app:srcCompat="@drawable/g28"
        android:layout_below="@+id/textView4"
        android:layout_centerHorizontal="true" />

    <TextView android:id="@+id/textView4"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginTop="26dp"
        android:text="PULAU SARINA"
        android:textColor="@color/colorPrimaryDark"
        android:textSize="30sp"
        android:textStyle="bold" />

    <ScrollView

```

```

        android:layout_width="290dp"
        android:layout_height="160dp"
        android:id="@+id/scrollView4"
        android:layout_marginTop="11dp"
        android:layout_below="@+id/imageView8"
        android:layout_centerHorizontal="true">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <TextView android:id="@+id/textView5"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="Pulau Sarinah namanya,
bagi warga Desa Tlocor, Kecamatan Jabon, Sidoarjo. nama Pulau
Sarinah tidak asing lagi. Karena pulau seluas 80 hektare itu
berada di Muara Sungai Porong yang bisa ditempuh setengah jam.
Lumpur-lumpur yang mengalir selama bertahun-tahu tersebut, kini
membentuk sedimentasi dan menghasilkan pulau baru yang disebut
oleh warga sekitar dengan nama Pulau Sarinah. Pulau ini memiliki
luas sekitar 90 hektar, dan merupakan sedimentasi dari lumpur
Lapindo. Pulau ini awalnya sangat gersang, namun akhirnya
beberapa warga menanam pulau tersebut dengan pohon bakau dan
tanaman lainnya."
                android:textColor="@android:color/background_dark"
                android:textSize="15sp" />
            </LinearLayout>
        </ScrollView>
        <Button android:id="@+id/button11"
            android:layout_width="1000dp"
            android:layout_height="70dp"
            android:background="@drawable/btn1"
            android:layout_marginTop="9dp"
            android:layout_below="@+id/scrollView4"
            android:layout_alignParentLeft="true"
            android:layout_alignParentStart="true" />
    </RelativeLayout>

```

6.5 Lampiran Source Code Tampilan Pencarian Lokasi

```

<fragment
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:map="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/map"

    android:name="com.google.android.gms.maps.SupportMapFragment"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"

    tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.MapsPSarina" />

```


6.6 Lampiran Source Code Tampilan Menu Bantuan

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg"

tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.BantuanActivity"
">

    <Button android:id="@+id/button6"
        android:layout_width="70dp"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_alignLeft="@+id/button5"
        android:layout_alignStart="@+id/button5"
        android:layout_below="@+id/button5"
        android:layout_marginTop="27dp"
        android:background="@drawable/go" />

    <Button android:id="@+id/button5"
        android:layout_width="70dp"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:layout_below="@+id/textView"
        android:layout_marginEnd="10dp"
        android:layout_marginRight="10dp"
        android:layout_marginTop="30dp"
        android:background="@drawable/fb" />

    <Button android:id="@+id/button7"
        android:layout_width="70dp"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_alignBottom="@+id/scrollView2"
        android:layout_alignLeft="@+id/button6"
        android:layout_alignStart="@+id/button6"
        android:layout_marginBottom="36dp"
        android:background="@drawable/wa" />

    <TextView android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="BANTUAN MENGOPRASIKAN APLIKASI : "
        android:textColor="@android:color/background_light"
        android:textSize="25sp"
        android:textStyle="bold"
```

```

        android:layout_above="@+id/scrollView2"
        android:layout_alignLeft="@+id/scrollView2"
        android:layout_alignStart="@+id/scrollView2" />

<ScrollView android:id="@+id/scrollView2"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="330dp"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentStart="true"
    android:layout_marginBottom="59dp"
    android:layout_marginLeft="11dp"
    android:layout_marginStart="11dp"
    android:background="@color/colorPrimary">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical">

        <TextView android:id="@+id/textView2"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text=" >> Pilih Menu Mulai Untuk Memilih
Kota Yang Ada Tempat Wisata Yang Dituju. \n\n
>> Selanjutnya Pilih Wisata Yang Dituju. \n\n
>> Pilih Menu Tentang Untuk Melihat Profil Pebuat Aplikasi.
\n\n
>> Klik Tombol Home Atau Back Untuk Kembali Dan Keluar
Aplikasi. \n\n\n
KALAU ADA MASALAH ATAU INGIN BERTANYA, SILAHKAN HUBUNGI DI
SOSMED YANG ADA DISAMPING."
            android:textAllCaps="false"

            android:textColor="@android:color/background_light"
            android:textSize="18sp"
            android:textStyle="italic" />

    </LinearLayout>
</ScrollView>
</RelativeLayout>

```

6.7 Lampiran Source Code Tampilan Menu Tentang

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"

```

```

        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"

tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.MainActivity">

<ViewFlipper android:id="@+id/flipper1"
    android:layout_width="500dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:autoStart="true"
    android:flipInterval="3000"
    android:inAnimation="@android:anim/fade_in"
    android:outAnimation="@android:anim/fade_out">

    <ImageView android:id="@+id/imageView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g1" />

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView2"
        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g2" />

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView3"
        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g3" />

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView4"
        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g4" />

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView5"
        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g5" />

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView6"
        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g6" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g7" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g8" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g9" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g10" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g11" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g12" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g13" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g14" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"

```



```

        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g5" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g16" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g17" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g18" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g19" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g20" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g21" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g22" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g23" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g24" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g25" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g26" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g27" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g28" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g29" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g30" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g31" />

```

```

</RelativeLayout>

```

6.8 Lampiran Source Code Tampilan Menu Keluar

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"

    tools:context="com.example.asif.objekwisatajatim.MainActivity">

    <ViewFlipper android:id="@+id/flipper1"
        android:layout_width="500dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:autoStart="true"
        android:flipInterval="3000"
        android:inAnimation="@android:anim/fade_in"
        android:outAnimation="@android:anim/fade_out">

        <ImageView android:id="@+id/imageView"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g1" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView2"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g2" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView3"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g3" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView4"
            android:layout_width="362dp"
            android:layout_height="200dp"
            android:scaleType="fitXY"
            app:srcCompat="@drawable/g4" />

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView5"
            android:layout_width="362dp"
```

```

        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g5" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g6" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g7" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g8" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g9" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g10" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g11" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g12" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g13" />

```



```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g14" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g5" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g16" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g17" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g18" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g19" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g20" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g21" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"

```

```

        android:layout_width="362dp"
        android:layout_height="200dp"
        android:scaleType="fitXY"
        app:srcCompat="@drawable/g22" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g23" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g24" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g25" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g26" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g27" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView4"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g28" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView5"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g29" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"

```

```
app:srcCompat="@drawable/g30" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="362dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:scaleType="fitXY"
    app:srcCompat="@drawable/g31" />

</RelativeLayout>
```



LAMPIRAN
KUISIIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Febriansyah Putra Arindi

Umur : 19 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?			X	
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?			X	
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Mita Widayanti

Umur : 19 tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Heny Prasetyawati

Umur : 29 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?				X
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Zhery Al Muzakki

Umur : 9 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?				X
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Rachmat Abil Maulana

Umur : 12 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Dimas Subakti

Umur : 27 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?				X
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Fatin Furiyanti

Umur : 22 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?				X
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Rina Eka Priyanti

Umur : 15 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?			X	
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN
KUISIONER PENELITIAN
APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID

Nama : Muhammad Ferdy

Umur : 15 Tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?				X
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?			X	
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

LAMPIRAN

KUISIONER PENELITIAN

**APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TIMUR BERBASIS
ANDROID**

Nama : Ika Rusdiana

Umur : 12 tahun

Berikan tanda silang (x) pada nilai yang anda anggap sesuai

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	NILAI			
		1	2	3	4
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?			X	
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?		X		
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?				X
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?			X	
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?				X
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?			X	
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?				X
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?			X	
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?				X

